ИГРЫ СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

PC PS2 XBOX GAMECUBE HARDWARE MOBILE HOME ENTERTAINMENT





FOXCONN

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

oxconn — торговая

www.foxconnchannel.com www.foxconn.ru

марка Hon Hai Precision noillid 01 OVET 56 capitalization ияг в шагкет and profit. It now in terms of revenues has grown significantly Since its listing in 1991, the company top PCs and PC servers. manufactures enclosures primarily for deskassemblies in the world. The company also leading manufacturer of connectors and cable of connectors for use in PCs in Taiwan and a cal solutions. It is the largest manufacturer is the global leader in providing mechani-Precision Industry Co., Ltd ("Foxconn")

MOTHERBOARDS



Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;

FSB 1066 / 800 MHz;

Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;

P-ATA \times 3, S-ATAII \times 4, S-ATA \times 4; PCle \times 16, 3 \times PCle \times 1;

7.1 channel, HAD;

Foxconn 955X7AA Dual Broadcom GbE LAN;

IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);

до 8 портов USB 2.0



Чипсет Intel 915PL;

- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU; FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs; 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);

- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;

Foxconn 915PL7AE

WinFast NF4UK8AA

- 1 x PCle x 16, 1 x PCle x 1, 3 x PCl, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.



YMICET INVIDIA NE4 Ultra:

- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU;
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI; 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1); Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES 'n' COOLERS















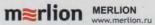


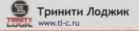
Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчагов: КомпьюЛэнд - (0713) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next сотрицет" - (8552) 39-03-38; Нижнекамок: КЦ "Next сотрицет" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рэзяны: Шіта - (0912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стек - (3822) 554-554; Улан-Удз: Снежный Барс - (3012) 43-00-00, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.













PlayStation_®2





Эту игру вы всегда сможете найти в следующих магазинах:











Видеокарта (VGA) совместимая как с AGP, Так и с PCI Express интерфейсами



775Dual-880Pro



Вперёд в будущее C ASRock!



Материнская плата Мы достигли Совершенства!

775VM800

- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X
- Bстроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro
 Hybrid Booster Безопасная технология разгона ASRock

- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
 ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чилсета VIA PM800

LGA775 для процессора Intel P4 на базе чилсета VIA PM800

P4VM800

- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X









K8Upgrade-VM800

Socket 754 для процессоров AMD 64-bit Athlon 64 И 32-bit Sempron на базе чилсета VIA КВМВ00





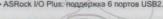
775V88+

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- 3-фазная схема питания, совместимая с процессорами Intel 04B/04A
- Hybrid Booster Безопасная технология разгона ASRock
 Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD,

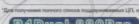
- SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)

 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN

 ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0







Socket 478 для процессоров Intel P4 и Celeron D на базе чилсета VIA PT880 Pro

LGA775 для процессора Intel P4 на базе чилсета VIA PT880

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
 Графический слот PCI Express поддерживает видеокарту PCI Express , Слот AGP8X поддерживает видеокарту AGP8X Мультимониторность возможность подключения
- до четырех мониторов Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD,
- SATA HDD Hotpling («горячее подключение») 2 порта ATA 133, 7.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.9





P4V88+

Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PT880

- FSB800MHz, двухканальнае ремять DDR400, AGP8X
 Hybrid Booster Безопасная технология разгона ASRock
 Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0, 1.JBOD,
 SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
 5.1-канальный звук, 10/100 Einemet LAN
 ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



всенные пользователем, не покрываются гарантией





Санкт-Петербург Тел. (812) 718-6222



Санкт-Петербург Тел. (812) 324-2860



Лосква 'ел./факс (095) 974-3333



Санкт-Петербург Тел. (812) 336-3777





Салют!

Безусловно, самым важным для нас событием сентября стала PlayStation Experience, репортаж о которой вы найдете в этом номере сразу после новостного блока. Вопервых, многие воочию убедились в действительно впечатляющем масштабе намерений Sony относительно российского рынка и потребителя. Если проникновение игровых приставок в наши дома действительно пойдет семимильными шагами, если количество играющих и интересующихся таким проведением досуга людей будет соответствующе увеличиваться — значит, все больше будет появляться у нашего журнала читателей, причем читателей, разбирающихся в вопросе. Требующих от нас безупречного обслуживания. Отличный стимул, я считаю. И мы готовы принять этот вызов.

Вторым весьма полезным для нас моментом стало непосредственное участие в выставке. За три дня к нашему стенду подошло несколько тысяч человек. Многие уже были постоянными читателями, многие ими готовились стать, покупая свежие номера. И это живое общение, конечно, стало для нас опытом бесценным. Мы неописуемо благодарны всем, кто делился впечатлениями от журнала, указывал на недостатки, предлагал идеи и помощь. Выводов сделано много, идей сгенерилось не меньше. Само собой, реализовать их все и сразу невозможно. Однако некоторые — как нам кажется, положительные изменения можно увидеть уже в этом номере. Естественно, это только начало, разбег. А финишная прямая далеко за горизонтом.

> Андрей Дронин главный редактор



Журнал об интерактивных развлечениях № 11 ноябрь 2005

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия ПИ №ФС77-19554 от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:

xs@solitarv.ru 127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Андрей Дронин andrey_dronin@solitary.ru

Арт-директор

Михаил Огородников mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Заместитель главного редактора

Виктор Зуев viktor_zuev@solitary.ru

Редакторы

Кирилл Аврорин, Олег Коровин, Дмитрий Чернов

Редактор DVD

Вания Каракасиян vania_karakasian@solitary.ru

Литературный редактор

Марина Волнорезова

Дизайнеры

Андрей Кудияров, Сергей Соломоник

Над номером работали:

Иван Белявский, Евгений Закиров, Илья Зинин, Роман Иванцов, Олег Иноземцев, Роман Овсянников, Максим Петренчук, Сергей Поваляев, Егор Просвирнин, Александр Садко, Святослав Торик, Артур Циленко

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела

Евгений Абдрашитов evgeny_abdrashitov@solitary.ru тел. 504-18-63

Менеджер

Наталья Болотина natasha_bolotina@solitary.ru тел. 685-49-13

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела

Александр Ефимов alexander_efimov@solitary.ru



Учредитель и издатель 3AO «Solitary Publishing»

Генеральный директор

Александр Ефимов alexander_efimov@solitary.ru

Издатель

Сергей Лянге serge_lange@solitary.ru

ТИПОГРАФИЯ

OY «ScanWeb»

Korjaalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

ТИРАЖ

42 000 экз

ЦЕНА СВОБОДНАЯ

За достоверность рекламной информации ответственность не-сут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читате-лей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируют-ся и не корректируются. При цитировании или ином использо-вании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или час-тичное воспроизведение или размножение каким бы то ни бы-ло способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



Компьютер становится развлекательным центром с дистанционным управлением.

При помощи MediaCenter просмотр и запись телепередач, управление видео, аудио и фото архивами становятся по-настоящему удобными.





НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ТЕХНОЛОГИИ ИДЕИ





Studio AV/DV и AV/DV Deluxe

Продвинутые системы монтажа аналогового и цифрового видео, запись DVD

- Высокое качество входов-выходов (выносной блок у AV/DV Deluxe)
- Звиват и редактирование с цифровых (DV, MicroMV или Digital 8) и с аналоговых видеокамер (Video8, VHS, SVHS или Hi8)
- В комплекте полная русская версия Studio Plus v.9 (Studio v.9 y AV/DV)



ShowCenter

Цифровой плеер нового поколения

- компонент «умного дома»
- Аппаратное декодирование всех распространенных видео, графических и звуковых форматов, в том числе MPBG-1,2,4, JPBG и mp3
- Полный набор выходов, включая компонентный и SCART, плюс звуковой оптический S/PDIF
- Трансляция данных с ПК на ТВ (Ethernet и Wi-Fi)

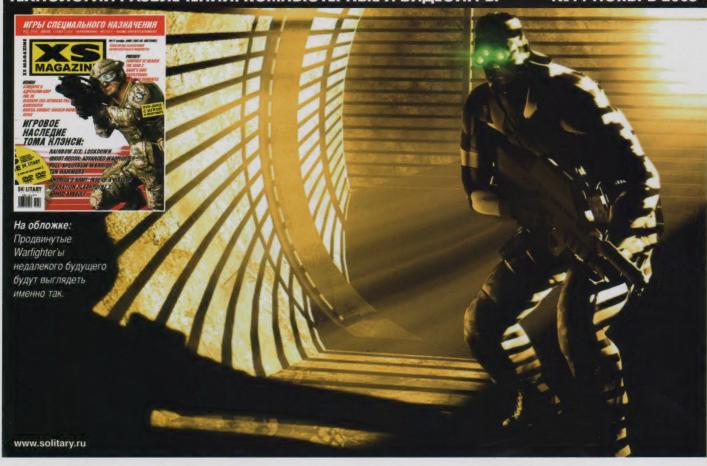
Официальный представитель в России



XS COGE РЖАНИЕ

ТЕХНОЛОГИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ

№11 НОЯБРЬ 2005



EDITORIAL COOBO	04	Том Кленси		Adrenalin Show	98	Новости	126
		и его игровое наследие	54	Moto GP: Ultimate Racing		Новинки	130
LOADING SAFPYSKA		История жанра	58	Technology 3	100	Тема номера	132
Quake 4	08	Турагентство		Lineage 2	102	Одиночные тесты	138
Gothic 3	10	"Теперь ты в армии"	62	NHL 06	104	Девайс месяца	142
Spartan: Total Warrior	12			Darkwatch	106	Гаджеты	144
		FEATURE CITEL		Resident Evil Outbreak File #2	108	В деталях	146
NEWS HOBOCTU		Интервью с Зоричами	32	Mortal Kombat: Shaolin Monks	110	Ретро	148
Новости	14	Прямая речь	64	Evil Dead: Regeneration	112	XS конфигурация	150
Российские релизы	26	Проклятие старого света	66	The Incredible Hulk	113		
PlayStation Experience 2005	28	Game Fashion	70	WRC: Rally Evolved	114	MOBILE	
				Fable: The Lost Chapters	115	ТЕЛЕФОНЫ И КПК	
COVER STORY		PREVIEW B ПРОЕКТЕ		Daemonica: Зов Смерти	116	Мобильные телефоны	
на обложке		Castlevania: Curse of Darkness	72	Steel Empire	117	и смартфоны	152
Шоу и трепет	34	Saint's Row	74	Dragonball GT: Transformation	117	Игры для телефонов	156
Tom Clancy's Rainbow Six:		Company of Heroes	76			Игры для КПК	158
Lockdown	36	GT Legends	78	COLUMNS		Игры для N-GAGE	160
Tom Calncy's Ghost Recon:		The Sims 2	80	АВТОРСКИЕ КОЛОН	нки		
Advanced Warfighter	40	From Russia with Love	82	Неделька творения	119	MEDIA B KYPCE	
Full Spectrum Warrior:		Starship Troopers	84	Гормональный синдром	120	Музыка с iRiver	162
Ten Hammers	44	Supreme Commander	86	Киноигры	121	Кино	166
America's Army: Rise of a Soldier	46	Fear & Respect	88			DVD	168
America's Army —				RETRO PECTABPAL	ИЯ	Интернет	170
история вопроса	47	REVIEW РЕЦЕНЗИИ		Цитируемые игры	122	XS рекомендует	172
Operation Flashpoint 2	50	Блицкриг II	92				
Armed Assault	52	Genji	96	HARDWARE ЖЕЛЕЗ	0	INBOX ПИСЬМА	176

реклама

1C	4-я обложка
10	19
1C	23
1C	27
10	45
1C	95
Акелла	17
Акелла	25
Акелла	43
Акелла	2-я обложка
Бука	21
Бука	31
Бука	39
Бука	89
Союз	151
ASRock	3
Foxconn	1
Gamepark	3-я обложка
IRIVER	165
Multimedia Club	5
PlayStation 2 Official Magazine Pocce	19 57
Vellod Impex	2

Здесь могла бы быть ваша реклама...

Телефоны отдела рекламы XS Magazine: (095) 685-49-13, 504-18-63

подписка

- Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.
- При заполнении необходимо разборчиво указать:
 - название организации
 - получателя
 - почтовый индекс
 - адрес для доставки
 - количество номеров
 - сумму вашего заказа
- При оплате платежным поручением, вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.
- Сделать это можно:
 - по телефону: (095) 101 25 52
 - по e-mail: podpiska@rosp.ru
- Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.

XS MAGAZINE № 11 ноябрь 2005

содержание DVD



GAMEPLAY

BLACK
Call of Duty 2
Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers
Harry Potter and the Goblet of

Harry Potter and the Goblet of Fire Prince of Persia: The Two Thrones Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

GAME TRAILERS

Aquanox: The Angels Tears Bad Day L.A. Condemned: Criminal Origins Frame City Killer Ghost Recon:

Advanced Warfighter Grand Raid Offroad Jak X: Combat Racing Land of the Dead:

Road to Fiddler's Green

Okami Phantasy Star Universe Sega Rally 2006 Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit

MOVIE TRAILERS

"Гол!" (Goal!)
"Сломанные цветы" (Broken Flowers)
"Темная вода" (Dark Water)
"Уоллес и Громит: Проклятие
Кролика-Оборотня " (Wallace & Gromit
Movie: The Curse of the Were-Rabbit)
"Продавщица" (Shopgirl)



Amped 3

ДЕМО-ВЕРСИИ

Age of Empires III: Age of Discovery Brothers in Arms: Earned In Blood Call of Duty 2 Serious Sam 2

ВИДЕОРОПИКИ

Battlefield 2: Special Forces
Black & White 2
Call of Juarez
Chromehounds
Dark Messiah of Might & Magic
Dungeons & Dragons Online:
Stormreach
EverQuest II: Desert of Flames
Evil Dead Regeneration

Fahrenheit
Metal Gear Acld 2
Metal Gear Solid 3: Subsistence
Project Assassins
Quake 4
The Movies
Wildlife Park 2
Zoo Тусооп 2: Endangered Species
и многое другое...



В ПОПАРОК

Полная лиензионная версия игры «Партийный боулинг». Увлекательнейший симулятор боулинга с трехмерной графикой. Благодарим компанию "Полет навигатора" за любезно предоставленную игру.

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

Стоимость одного номера Стоимость подписки на полгода (6 месяцев) Стоимость подписки на 1 год 135 p. 810 p.

1620 p.

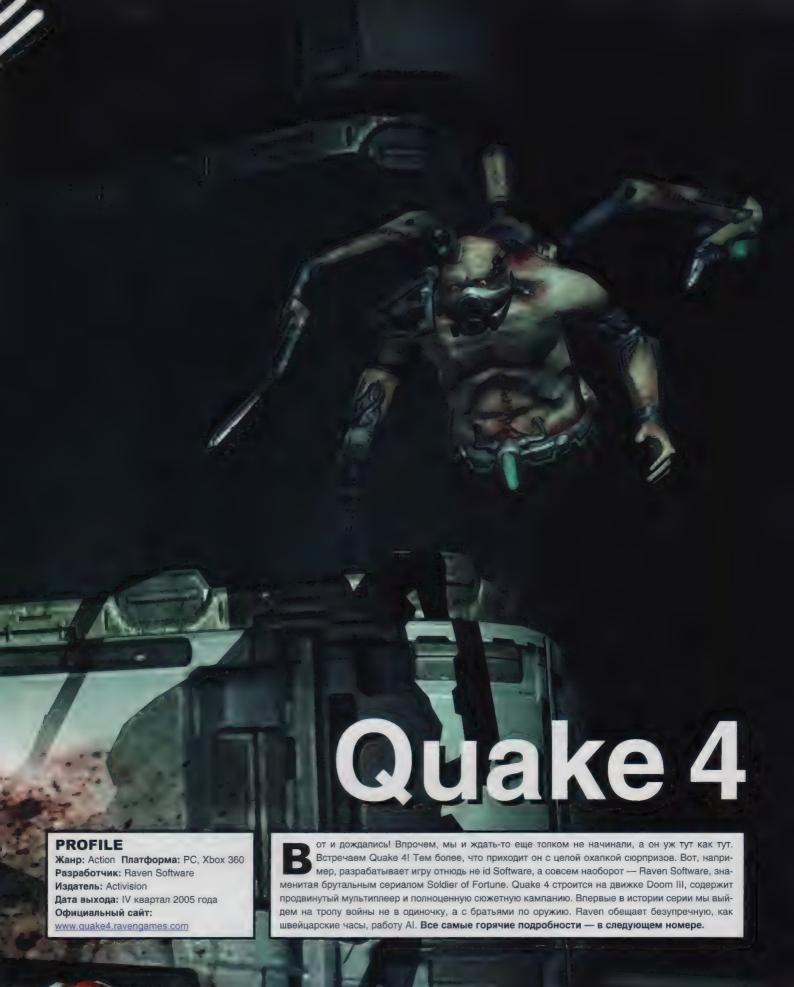
 Оплата по этой квитанции действительна

до 31 декабря 2005 года.

Почтовый адрес для писем по вопросам подписки: 123995, Москва, пр-т Маршала Жукова, 4, Агентство «Роспечать», Отдел Прямой Подписки.

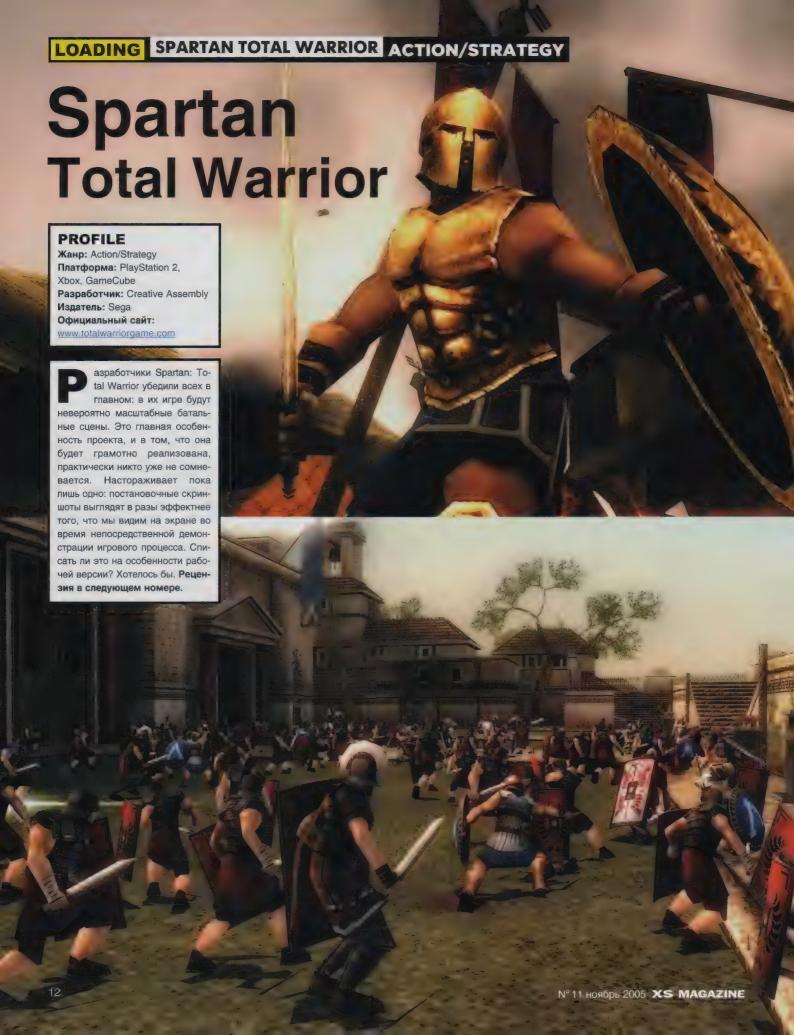
извещение	ОАО Агентство"Роспечать" р/с № 40702810100020001342 Сберб К/с 30101810400000000225; БИК 0445252	
	Организация:	
	ФИО:	
	Адрес для доставки:	
	Подписка на журнал «XS Magazine»	
	С № по № 2005г.	
КАССИР	Плательщик (подпись):	Сумма, руб.
КВИТАНЦИЯ	ОАО Агентство"Роспечать" р/с № 40702810100020001342 Сберб К/с 30101810400000000225; БИК 0445252	ИНН 7734006150 анк России г. Москва 225; КПП 773401001
	Организация:	
	ФИО:	
	Адрес для доставки:	
	Подписка на журнал «XS Magazine»	
	C № по № 2005г.	Сумма, руб.
КАССИР	Плательщик (подпись):	200















Сюрпризы TGS 2005

Ha Tokyo Game Show 2005 «засветилось» 200 игр для PS3 и Xbox 360

опрос выбора новости месяца не стоит, когда на календаре - очередная выставка достижений индустрии. Tokyo Game Show 2005, которую в первый же день посетили более 36 тыс. человек, относится как раз к таким мероприятиям. Уместить всю информацию о столь знаменательном событии в пару-тройку килобайт новостной ленты невозможно, посему подробный отчет о TGS 2005 станет гостем следующего номера. Мы же пока в качестве аперитива ограничимся интересующей многих информацией о грядущих играх для консолей нового поколения

Помимо привычного представления отдельных проектов и анонса инновационного манипулятора для Nintendo Revolution, оба лидера сегодняшнего рынка консолей — Sony и Microsoft — представили на Tokyo Game Show текущие списки релизов и имена их издателей. В перечень проектов для PlayStation 3 попало 102 проекта от 71 издателя. Microsoft оказалась скромнее — 80 игр и 50 паблишеров, среди которых, помимо самого софтверного гиганта, значатся: Namco, Тесто, EA, Ubisoft, Konami, THQ Japan, Capcom, Activision, Atari, Eidos, SquareEnix и другие. Целиком длиннющие «полотенца» вы можете без особого труда найти на тематических сайтах. А мы пока без лишних комментариев ограничимся наиболее интересными кандидатами для PS3, имеющими хотя бы рабочее название (см. таблицу на стр.15).

















The Stengazeta



ОЛЕГ КОРОВИН, редактор

Коллеги капают слюнями на Fahrenheit. И при этом утверждают, что это компьютерная игра. Их послушать, так ее гениальность именно, «компьютерностью» и

обусловлена. Какой самообман! Никто давно не использует РС в качестве основной платформы, если игра имеет хоть сколько-нибудь серьезный шанс на успех на консолях. А у Fahrenheit он еще какой серьезный!



Разборчивый Хьох

Microsoft объявила дату и поведала об особенностях Xbox 360

а Tokyo Game Show компания Microsoft официально анонсировала дату выхода Хьох 360. На территории США консоль начнет продаваться с 22 ноября 2005 года, в Европе и Японии - со 2 и 10 декабря соответственно. Японская версия выйдет только в Premium-версии и будет стоить на \$50 ниже, чем в западных странах — около 38 тыс. йен (\$350). Свое решение Microsoft объясняет скорым началом бета-тестирования Final Fantasy XI, для адекватной работы которой требуется жесткий диск. Другая особенность приставки -наличие региональной защиты: все игры и DVD, проигрываемые на Xbox 360, будут подвергаться стандартной проверке на принадлежность к соответствующей географической зоне. В связи с этим предлагаем мини-квиз с единственным вопросом: насколько быстро будут устранены умельцами региональные капризы Xbox 360. Ставки все еще принимаются.

KOPOTKO

Electronic Arts официально подтвердила выход Burnout Revenge для Xbox 360. Проект разрабатывается студией Criterion и появится на прилавках в начале марта 2006 года. В настоящее время игра продается на территории США в версиях для PS2 и Xbox.



er-man.W.	yet as a second	
Atari	Alone in the Dark (сиквел) Stuntman Driver 5	Action/Adventure Racing/Action Racing/Action
Athena	Pro Mahjong Final	Mahjong
Atlus .	Shin Megami Tensei (сиквел)	RPG
Bandai	Mobile Suit Gundam	Action
Capcom	Devil May Cry 4 Resident Evil 5	Action Survival horror
Success	Hitsuji Mura	Simulation
D3 Publisher	Dark Sector Fighting action game	Action Fighting
Digital Gain	Naxat Plan	Adventure
Electronic Arts	Fight Night Round 3	Sports
Enterbrain	Derby Stallion	Breeding
From Software	Armored Core 4 Dark RPG Black Blade	Action RPG Action
Hackberry	Pachinko Jikki	Simulation
Hudson	Bomberman Rengoku: The End of the Century	Action Action/RPG
Idea Factory	Shin Ten Makai Vi	RPG
Koei	Blade Storm: Hundred Years War Fatal Inertia Ni-Oh Mahjong Taikai	Action Racing Action Table
Konami	Gradius series Jikkyou Powerful Pro Baseball (сиквел) Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action Sports Stealth/Action
	ActiveDoce	Action/Sports
МТО	ActiveDogs	7.ottor#oporto
MTO Magnolia	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7	Table Table Table Table Table
	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7	Table Table Table
Magnolia Mainichi	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7	Table Table Table Table
Magnolia Mainichi Communications	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi	Table Table Table Table Table
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D	Table Table Table Table Table Table RPG
Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-Ichi Software	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D Makai Wars	Table Table Table Table Table Table RPG RPG
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D Makai Wars Train Simulator Online	Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG Simulation
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan SNK Playmore	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga	Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG Simulation Fighting Action
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan SNK Playmore Sega Sony Computer	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D . Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment	Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG Simulation Fighting Action Action RPG Racing Action TBA
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan SNK Playmore Sega Sony Computer Entertainment	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D . Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment Monster Carnival	Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG Simulation Fighting Action Action RPG Racing Action TBA Action/RPG
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan SNK Playmore Sega Sony Computer Entertainment Spike	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D . Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment Monster Carnival Way of the Samurai 3	Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG Simulation Fighting Action Action RPG Racing Action TBA Action/RPG Action/Adventure
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan SNK Playmore Sega Sony Computer Entertainment Spike Square Enix Sunrise	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D . Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment Monster Carnival Way of the Samurai 3 Final Fantasy (сиквел)	Table Table Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG Simulation Fighting Action Action RPG Racing Action TBA Action/RPG Action/Adventure Action/RPG RPG RPG RPG RPG RPG RPG RPG RPG RPG
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan SNK Playmore Sega Sony Computer Entertainment Spike Square Enix Sunrise Interactive	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment Monster Carnival Way of the Samurai 3 Final Fantasy (сиквел) Sunrise Eiyuutan (сиквел) Shinseiki GPX Суber Formula (сиквел) Extreme	Table RPG RPG Simulation Fighting Action Action Action Action TBA Action/RPG Action/RPG Action/RPG Reacing Action/RPG Action/RPG Reacing Action/RPG Action/RPG Reacing Action/RPG Reacing Action/RPG Reacing Action
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-Ichi Software Ongakukan SNK Playmore Sega Sony Computer Entertainment Spike Square Enix Sunrise Interactive Taito Takuyo Kyougyou Ubisoft	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment Monster Carnival Way of the Samurai 3 Final Fantasy (сиквел) Sunrise Eiyuutan (сиквел) Siniseiki GPX Суber Formula (сиквел) Extreme Project Psychic AKARI Project MASTER Project Killing Day Assassin Brothers in Arms 3	Table Table Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG RPG Simulation Fighting Action Action Action Action RPG Racing Action/RPG Action/RPG Reacing Action/RPG Action/RPG Action/RPG Action Action/RPG Adventure Adventure Action
Magnolia Mainichi Communications Michaelsoft Nippon-ichi Software Ongakukan SNK Playmore Sega Sony Computer Entertainment Spike Square Enix Sunrise Interactive Taito Takuyo Kyougyou	Value 2000 Igo Value 2000 Shougi Saikyou Ginsei Shougi 7 Saikyou Ginsei Igo 7 Shougi World Champion Gekisashi Project D Makai Wars Train Simulator Online King of Fighters: Maximum Impact 3 Fifth Phantom Saga Sonic the Hedgehog Angel Rings Gran Turismo (сиквел) Genji 2 The Eye of Judgment Monster Carnival Way of the Samurai 3 Final Fantasy (сиквел) Sunrise Eiyuutan (сиквел) Shinseiki GPX Суber Formula (сиквел) Extreme Project Psychic AKARI Project MASTER Project Killing Day Assassin	Table Table Table Table Table Table Table Table Table RPG RPG RPG Simulation Fighting Action Action Action Action RPG Racing Action/RPG Action/RPG Action/RPG Action/RPG Action/RPG Action Act



Nintendo наконец-то показала контроллер для своей Revolution

айна вокруг «революционного» манипулятора Nintendo, начавшаяся с заговорщических намеков на переворот в эргономике и закончившаяся клоунадой вокруг счастливцев, видевших ЭТО, в конечном итоге была раскрыта. На TGS 2005 компания показала разрекламированный контроллер всем посетителям выставки. Больше всего геймпадля Nintendo Revolution напоминает самый обычный пульт ДУ, однако не спешите судить по внешнему виду о его принципе работы.

Революционность манипулятора состоит в его использовании, которое заключается не в банальном щелканье по кнопкам, а в использовании целого спектра движений руками. На повестке завтрашнего дня - постукивания, прицеливания, фехтование, повороты и всевозможные размахивания руками. Своей идеей хитрый джойстик напоминает помесь обычного контроллера и ЕуеТоу. Проблема лишь в поддержке устройства разработчиками игр — далеко не факт, что хотя бы каждый второй проект будет лояльно относиться к инновациям Nintendo.

Для смягчения перехода в светлое эргономическое завтра инженеры предусмотрели специальный разъем,



к которому можно присоединить вспомогательные аксессуары, включая привычный аналоговый джойстик. Это сделано на тот случай, если ваши понятия о революции будут диаметрально противоположны представлениям Nintendo о «правильной» эргономике. Очевидцы утверждают, что использование контроллера оставляет приятные ощущения, однако истинную оценку инновациям компании дадут сами игроки. А она, как показывает практика, может кардинально отличаться от тонких расчетов.



оодушевившись выходом «русского» Ragnarok Online, «Акелла» с перепугу подписала соглашение с Sony Online Entertainment на издание локализованной версии EverQuest 2. В данном случае отечественным переводчикам есть чего бояться — в игре содержится порядка 70 тыс. строк текста и более 130 часов живой речи. И если с первым у нас уже более-менее научились бороться, то до использования профессиональных актеров озвучания руки все никак не доходят. Однако, судя по многообещающему

пресс-релизу, это может стать едва ли не единственным недостатком локализованной версии EQ2.

Вместе с текстами и речью русский язык

Вместе с текстами и речью русский язык «выучат» идущий в коробке буклет и внутриигровой чат, а в качестве компенсации за отсутствие на диске выбора оригинального диалекта будет понижена абонентская плата и стоимость самой игры. Помимо этого «Акелла» планирует отправить игру в печать с интегрированным аддоном Desert of Flames и обещает выпускать обновления с минимальной задержкой. Если обещания будут выполнены, мы получим полноценную локализацию и не будем чувствовать себя ущербными по сравнению с владельцами оригинала.

Самым серьезным минусом отечественного переиздания станут так называемые «специальные сервера», доступные только владельцам русской версии EverQuest 2. Для многих подобное решение может оказаться решающим при выборе языка, поскольку количество игроков на российских серверах будет разительно отличаться от западных. Впрочем, тем, чьи знания заморской речи не выходят за рамки «beer», «condom» и «ту роял чизбургерс, плиз», придется смириться с тесной компанией.



Плохой, очень плохой, хуже не бывает



Bits Studios приобрела права на разработку игр по фильмам Серджио Леоне

Народная мудрость про возвращение на «круги своя» в очередной раз подтверждает свое право на существование.

Вестерны, в последнее время не пользовавшиеся особым спросом, похоже, снова начинают набирать обороты. Сразу три компании в течение относительно короткого срока объявили о создании проектов про Дикий Запад. Помимо Activision, заканчивающей работу над Gun, и Rockstar Games, готовящей безымянную игру «на тему» для PlayStation 3, интерес к ковбоям проявила и Bits Studios, купившая лицензию на создание сразу трех игр по фильмам Серджио Леоне. Все они выйдут под теми же именами, что и экранизации, и первым отдаст дань культовому режиссеру The Good. The Bad and the Ugly. Помимо пицензий на сами картины. Bits Studios приобрела и права на использование музыки Эннио Морриконе, чтобы поклонники ковбойского триптиха чувствовали себя как дома. В то же время, об участии в разработке Клинта Иствуда пока ничего неизвестно, хотя, судя по анонсу, до релиза остался всего пишь год. Что успеет студия сделать за это время, можно только гадать. Но отсутствие внешних источников финансирования и весьма посредственное портфолио особого доверия не внушают.

The Stengazeta



нинтендог,

Знакомътесь — мы завели себе Нинтендога. Это не какой-то несмышленый щенок, а матерый пес, чья молодость пришлась на 80е. Он помнит и знает

больше всех нас, он ровесник игровой индустрии. Теперь Нинтендог будет жить на страницах XS Magazine.

Конец легенды

Cyan Worlds выпила цианистого калия

yan Worlds, в последнее время занимавшаяся штамповкой сиквелов к Myst, прекратила свое существование 2 сентября этого года. Формально студия останется в списках, но в ее штате будут числиться всего два человека — Тони Фраймен и Рэнд Миллер. Гонорары, полученные ими за последний проект студии, Myst 5: End of Ages, давно потрачены, а выбить у Ubisoft финансирование на дальнейшие разработки не удалось. «Капитаны», не покинувшие дырявое судно, будут искать спонсоров, желающих залатать пробоины Cyan Worlds. Однако, учитывая ничтожный спрос на последние адвенчуры «мистического» сериала и с треском провалившийся онлайновый проект Uru, их шансы близки к нулю.

KOPOTKO

В Калифорнии готовятся принять проект, накладывающий солидный штраф на продавцов, нарушающих предписания ESRB. В случае продажи «взрослой» игры несовершеннолетнему юнцу продавец будет вынужден внести в кассу штата \$1000 США.



THQ анонсировала «карманную» версию Juiced для PlayStation Portable. Juiced: Eliminator появится летом следующего года и от своего старшего родственника будет отличаться новыми машинами, персонажами и режимом Eliminator Mode — аналогом стандартного Elimination.





Codemasters с головой ушла в локализацию восточных MMORPG

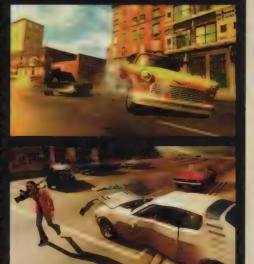
оdemasters, внезапно сменившая направление деятельности, наконец-то озвучила свои будущие пристрастия. Вместо выпуска «обычных» игр компания займется локализацией азиатских онлайновых проектов, первым из которых станет Rising Force Online, разрабатывающийся корейской студией ССР. Дата релиза пока не объявлена, а из всех подробностей известна лишь сюжетная завязка, рассказывающая о

противостоянии трех рас, и наличие единого ресурса, крайне важного для выживания в мире RFO. Крупицы информации сопровождают неплохие скриншоты, демонстрирующие сражения, больше напоминающие ярмарочные фейерверки. Насколько правильным окажется смена курса, можно будет понять через пару лет. До сегодняшнего момента попытки навязать восточную культуру западным игрокам заканчивались в лучшем случае ничем.

Огни большого г.

Driver 4 сменил название и определился с датой выхода

river 4 окончательно ушел от народного названия DrIVer, и отныне будет называться Driver Parallel Lines. Сценарий нового «Водилы» крутится вокруг подростка по кличке The Kid, перебравшегося в мегаполис с целью заработать «большие деньги» как можно более простым путем. Время действия четвертой части автомобильного экшна — конец 70-х годов, место действия — Нью-Йорк, точнее, три его наиболее известных района: Бруклин, Манхэттен и Бронкс, В игре появится порядка 80 моделей машин, увеличится число пешеходов и изрядно пополнеет копичество извилин у местного Al. В качестве непременного бонуса - мультиплеер, поддерживающий до 8 игроков. Однако основным отличием Driver 4 от предыдущих серий станет непинейность прохождения, позволяющая отложить чересчур сложные миссии «на потом». Выйдет все это безобразие сразу на трех платформах (PC, PS2 и Xbox) предположительно к марту следующего года



Детективылюбители восстали из мертвых

Продолжением Sam & Max займется Tellate Games



еожиданно для всех студия Tellate Games приобрела права на разработку продолжения Sam & Max. LucasArts. ранее владевшая торговой маркой, утратила ее, согласно контракту, еще весной этого года, и продавцом выступил сам автор лицензии -Стивен Перселл. Новая игра не имеет никакого отношения к Sam & Max: Freelance Police, почившей годом ранее, и, вероятнее всего, будет распространяться по той же схеме, по которой в настоящее время Tellate Games продает свою адвенчуру Bone — небольшими эпизодами. Никаких подробностей о проекте пока не сообщается. Однако радует уже то, что сам г-н Перселл ничуть не переживает за своих героев и вполне доволен сделкой, поскольку в Tellate работает немало бывших сотрудников Lucas Arts

KOPOTKO

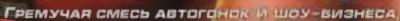
Ожидаемый многими «ролевик» Lost Odyssey, разрабатывающийся эксклюзивно для Xbox 360, по заявлению Хиронобу Сакагучи, базируется на движке Unreal 3 Engine. Насколько хорошо это будет выглядеть на практике, пока неизвестно.

13 сентября сантехническим братьям Марио исполнилось 20 лет. Столь знаменательное событие Nintendo решила отметить открытием специализированного сайта и локальной вечеринкой с салютом. Редакция XS Magazine, из некоторых сотрудников которой уже не первый год сыпется песок, присоединяется к поздравлениям.

По вопросам оптовых закупок Факс: (095) 681-44 07 1c a lc.ru, http://games.1c.ru

Призы от фирмы 1С-ежедневно! Ищи игры с такой наклейкой на коробке!

http://priz_1c.ru



СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИТДЖЕЕВ РУССКОГО РАДИОЗФИРА - СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАНИНСКОГО.











World of Warcraft

Китайское правительство вводит ограничения на пребывание в онлайне

равительство Китая устало смотреть на то, как их подопечные гибнут за онлайновыми играми, и издало указ об обязательном наличии специального таймера в любой MMORPG. Государственный хронометр будет отсчитывать время, которое игрок провел за игрой, и «ополовинивать» все умения персонажа в случае превышения лимита в максимальные 3 часа. После же 5 часов пребывания в виртуальной вселенной вы будете минимально отличаться от того, чем были «при рождении». Наиболее лояльные разработчики планируют смягчить «наказание» за чрезмерную увлеченность, заменив уменьшение характеристик на генерацию откровенного рванья, выпадающего из монстров. Вернуться к полноценной игре вы сможете лишь спустя 2 часа — до окончания этого срока будут действовать все наложенные лимиты. Карательная система вступит в силу с 2006 года и затронет все онлайновые проекты самых крупных издательств страны. Ee первыми жертвами станут The Legend of Mir 2, Westward Journey Online, World of

Warcraft, Lineage 2 и еще с десяток самых популярных в Китае игр.

Народ, узнавший о намерении правительства навязать «правильный» режим игры, начал активно протестовать. В настоящий момент локальная часть Интернета буквально пухнет от петиций, подписанных тысячами несчастных игроков. Учитывая те жуткие миллионы подписчиков, которыми славятся онлайновые блокбастеры в Поднебесной, можно представить себе последствия потенциального бунта, который ждет руководство страны после повсеместного введения ограничений (20 млн. подписчиков одной только Legend of Mir 2 — это не шутка). Сейчас же пресса пытается успокоить бунтарей, статисты исследовательской компании iResearch предрекают фатальное снижение прибыли (для справки: в Китае подписка в основном не месячная, а почасовая), законодатели подсчитывают количество спасенных жизней, все счастливы, танцуют, целуются и продолжают дохнуть прямо за столом. До всеобщей лоботомии в Китае пока никто не додумался. А зря.

Интернациональная дружба как преступление

В Японии арестован хозяин пиратского сервера Lineage II

окийская полиция арестовала 29-летнего Ю Тао, подозреваемого в организации несанкционированного доступа к Lineage II. Власти обвиняют предприимчивого Тао-сана в том, что тот установил у себя дома сервер с «пазейкой» для китайских любителей халявы. Сам же горе-бизнесмен всякий криминал отрицает и утверждает, что установить сервер его попросили в одном интернет-кафе. Как бы то ни было, но в роли коммерсанта Ю продержался всего пару месяцев и теперь в лучшем случае будет вынужден заплатить штраф. Ни один работник интернет-кафе во время ареста не пострадал.

Кофе за шиворот

Мод к GTA: San Andreas стал причиной ужесточения рейтинга ESRB



Дурацкая история с порнографическим модом Hot Coffee закончилась весьма печально для всей индустрии. ESRB разослала всем крупным североамериканским издательствам «письмо счастья» с требованием провести переоценку их про-

ектов, выпущенных после 1 сентября 2004 года. Под переоценкой понимается выявление скрытых графических элементов, «пасхальных яиц» и прочих невидимых глазу обычного игрока шалостей, оставшихся от разработчиковюмористов. Всю процедуру необходимо провести до 9 января 2006-го, а о результатах доложить в офис ESRB. Ослушавшихся ждут соответствующие санкции, сильно отличающиеся от поощрительного похполывания по плечу. И, разумеется, отныне все выходящие в свет игры будут проходить более жесткую проверку, в том числе на скрытый контент и даже на наличие развратных любительских модификаций. Особенно смешно выглядят все эти потуги моралистов на фоне дикого количества «клубничных» сайтов, чье содержание гораздо ярче демонстрирует интимные моменты человеческой жизни, нежели пара треугольных моделей, занимающихся треугольным сексом на треугольной кровати GTA: San Andreas.

KOPOTKO

История с бесконечными аддонами к первой части The Sims повторяется. Вслед за The Sims 2: Nightlife мыльную сим-оперу продолжит The Sims 2: Open for Business. На сей раз неугомонные граждане Симляндии займутся частным предпринимательством.

Sony Computer Entertainment объявила о слиянии своих региональных студий, занимающихся разработкой игр, в одно целое. Новообразованный концерн SCE Worldwide Studios начал свою работу 1 сентября. Никаких целей, кроме чисто организационных, процесс объединения не преследует.

Місгоsoft ограничила количество государств, которые получат Xbox 360 в этом году. К странам Третьего мира отнесли Гонконг, Мексику, Сингапур, Корею, Тайвань, Колумбию, конечно же, Россию, Австралию и Новую Зеландию по причине удаленности последних.



ДЕЛО № 45/3

METPO 2

- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-41.

начато "27" января 2003

окончено - 6 - октября, 2005

НА______ ЛИСТАХ







Microsoft ищет сценаристов для Rise of Nations среди игроков

icrosoft Games и Big Huge Games организовали конкурс на лучший сценарий для грядущей стратегии Rise of Nations: Rise of Legends. В качестве «музы» участникам соревнования предлагают использовать скриншоты на официальном сайте и атмосферу предыдущих частей сериала. Победителей пригласят в офис разработчиков по-

наблюдать за процессом создания игры вживую и сразиться с командой студии в самизнаете-что. Несмотря на то, что аутсорсинг сегодня является вещью обычной, случаев поиска сценаристов среди будущих игроков в истории не наблюдалось. Тем любопытнее будет взглянуть на плоды «народного творчества» после выхода Rise of Legends в свет.

Светлое послезавтра

Epic Games ведет разработку Unreal Engine 4



два мы успели отдышаться от красот Unreal Engine 3, как Еріс объявила о разработке четвертой части популярного движка. По словам вице-президента студии Марка Рейна, первые строчки UE4 были написаны еще два года назад. «Никто даже не догадывается, что мы уже столько времени работаем над Unreal Engine 4, радуется Марк. — Разумеется, пока еще нет отдельной команды, и над ним трудится один единственный человек, но могу гарантировать, что движок будет по-настоящему революционным и продемонстрирует вам «лицо» игр завтрашнего дня». Никакой речи о «первых скриншотах», разумеется, не идет, поскольку официальный анонс UE4 состоится не раньше следующего года. До тех пор хорошо бы обзавестись «железом», способным переварить хотя бы предыдущую инкарнацию Unreal Engine, дабы не въехать в светлое послезавтра на паровозе.

Зов Ашерона не был услышан

Turbine Entertainment закрывает Asheron's Call 2

ще одна онлайновая MMORPG не выдержала жестокой конкуренции — 30 декабря 2005 года закроются сервера Asheron's Call 2. Turbine Entertainment так и не сумела добиться от сиквела той же популярности, какую заслужила первая часть. Весь штат, в настоящее время занимающийся поддержкой AC2, будет переброшен на разработку Dungeons & Dragons Online: Stormreach и Lord of the Rings: Shadows of Angmar. Несмотря на то, что Asheron's Call 2 с самого начала

не был в почете у старожилов вселенной и случайных прохожих, решение о закрытии стало неожиданностью. Всего 4 месяца назад Turbine выпустила аддон и до последнего времени продолжала регулярно выкладывать на сервер обновления и патчи. Что же до оригинальной Asheron's Call, то за ее судьбу переживать не стоит — аналогично Uftima Online, морально устаревший проект пользуется неувядающей популярностью, невзирая ни на какие требования времени.

Спонсорам посвящается

IGN Entertainment продан за \$650 млн.

ока отечественная онлайновая игропресса давится монополией «крупнейшего в России», западные игровые сайты заслуживают внимание крупных корпораций. Недавно News Corporation, хозяином которой является небезызвестный Руперт Мердок, приобрела сеть тематических ресурсов IGN Entertainment. В состав последней, помимо собственно IGN.com, входят GameStats, FilePlanet, GameSpy и еще целый ряд сайтов аналогичной половой ориентации. За право владения г-н Мердок заплатил \$650 млн. и уже планирует новые финансовые вливания, которые потребуются на расширение персонала новой ячейки информационного конгломерата. Вы все еще сомневаетесь в перспективности игровых сайтов?

Маленький гигант больших продаж

Gameboy Micro продается рекордными тиражами



опреки здравой логике, Gameboy Micro бьет все рекорды продаж, едва появившись на полках. По сообщению информационного агентства Reuters, за стодолларовой консолью в буквальном смысле выстраиваются очереди, а количество предварительных заказов давно перевалило за несколько десятков тысяч. «Эта модель Gameboy чрезвычайно популярна, несмотря на то, что мало чем отличается от оригинала», — удивляется президент издательства Enterbrain, выпускающего популярный игровой журнал Famitsu. И удивляться есть чему — разница в цене с превосходящей Місто по всем параметрам Nintendo DS составляет всего \$10. Воистину, поток покупательского сознания временами не поддается никаким правилам

KOPOTKO

Студия MTV Films приобрела права на экранизацию The Suffering — атмосферного экшна, выпущенного Midway Games год назад. Никаких подробностей не сообщается, но редакция всерьез опасается, что режиссером картины гарантированно станет всенародно любимый немец, настоящий фашист киноиндустрии. Больше просто некому.

По вопросам оптовых закупок и условии рабеты в сети «ТС.Мультимедиа» обращантесь в фирму ТС»: 128056. Мосева а в 64, ул. Селезаевская, 21, Тел.: (995) 781 92 57. Факс: (0%6) 681-44-07 1c 4 1c.ru, http://doi.org/10.1007



новости

Плачут только дьяволы

Capcom издаст Devil May Cry 3 по новой

есмотря на плохие отзывы o Devil May Cry 3, Capcom не унывает и даже планирует выпустить специальное издание игры. В DMC 3: Special Edition войдет новый уровень сложности и опция Demo digest, дающая возможность просматривать ролики из игры. Самым же интересным добавлением станет дьявол-близнец Данте по имени Vergil в качестве играбельного персонажа. Последний был доступен еще в оригинальной Devil May Cry 3, но лишь на короткое время. Переиздание же покажет вам печальный мир плачущих дьяволов глазами другого героя. Будет ли он отличаться от того, что видит Данте, мы узнаем уже этой



Икс-ежик

Sonic для PS3 и Xbox 360 в 2006 году

еда, в рамках проходившего в середине сентября Tokyo Game Show, анонсировала очередной проект бесконечного сериала про синего ежа. Новый Sonic The Hedgehod уже вовсю разрабатывается для консолей нового поколения и, по словам президента Sega Юджи Нака, должна понравиться как ветеранам, так и новичкам, только начинающим постигать премудрости борьбы с доктором Роботником. «Колючий» проект будет базироваться на движке Havok и появится в 2006 году, когда шустрому ежику исполнится 15 лет.

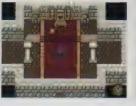


(Бес)конечная Фантазия

Final Fantasy IV появится на Gameboy в начале декабря

се на той же TGS 2005 SquareEnix официально объявила о разработке ремейка Final Fantasy IV, который ожидается 12 декабря этого года на Gameboy Advance и Gameboy Micro. По сути, это будет обычный «порт» игры, вышедшей в 1991 году на SNES, более известной отечественным пользователям под «китайским» прозвищем Dendy. Чтобы привлечь внимание фанатов сериала, в игру добавят несколько новых персонажей и пару локаций. До этого компания уже предпринимала попытки выжать еще немного наличности из бездонной франшизы, выпустив в 2003 году две первых части Final Fantasy и Final Fantasy тactics — годом спустя. Срочный репиз еще одной серии FF ввиду зашкаливающих продаж Gameboy Micro более чем оправдан.







Продолжение адвенчуры The Longest Journey, более известное под названием Dreamfall (скриншот вверху), появится не раньше весны 2006 года. Funcom, отложившая дату выхода, объясняет этот шаг желанием лучше «отполировать» игру.



В 2006 году выйдет сиквел Seaman — странной до озверения игры, дебютировавшей на Dreamcast в 1999 году. Как и в прошлый раз,

нам предложат воспитывать рыбу-урода из кошмаров молодого Терри Гилиама. Шансы, что столь неординарная концепция выйдет за пределы Японии, славящейся своей любовью к «левой резьбе», минимальны.

Gas Powered Games сообщила о разработке собственного проекта для PlayStation Portable. Никаких подробностей пока нет, но, учитывая прошлые заслуги компании, других вариантов, кроме Dungeon Siege, в голову не приходит.

Так говорил Заратустра

Третий эпизод Xenosaga появится в 2006 году

атсо анонсировала очередной эпизод Xenosaga, который выйдет исключительно на PlayStation 2. Созданием поспедней части трилогии по-прежнему занимается Monolith Soft, паралпельно работающая над Metal Gear Solid 4. Действие Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra будет происходить через год после финальных титров предыдущей серии, а в центре внимания снова окажется Shion Uzuki и ее друзья: JR, KOS-MOS и Ziggy. Согласно сценарию, Шион увольняется с работы в Vector Corporation после того, как узнает, что компания была непосредственным участником Гнозис-Феномена. Новое место работы Узуки-сан — подпольная организация Scientia, лытающаяся остановить бывших работодателей Шион. Xenosaga Episode III сохранит ту же систему боев, избавится от некоторых недостатков предыдущей части и вернет все лучшее из Episode I. Приключения Шион Узуки продолжатся в первом полугодии 2006 года.















Очнувшись после падения, Мишель Ардан не сразу пришел в себя. Капсула, в которой он совершал полет с двумя компаньонами, упала на Луне вместо того, чтобы вернуться на Землю. Как теперь попасть обратно на свою планету? Что случилось с друзьями Мишеля? Чтобы найти ответы на эти вопросы, нашему герою потребуется познакомиться с населяющими спутник Земли селенитами, освоить их язык и письменность и решить десятки головоломок. Вперед, навстречу неизведанному!

В основе сюжета лежит роман Жуля Верна "Из пушки на луну"

Интуитивно понятное управление

Прекрасная графика, детально проработанные локации

Множество уникальных головоломок и загадок

Некоторые задачи имеют несколько вариантов

решения



© 2005 "The Adventure Company", © 2005 "Kheops Studio"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612; Е-mail: - support@akella.com
Мры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua











MAGAZINE RULGAMES НОВИНКИ РОССИЙСКИХ ИГРОВЫХ ИЗДАТЕЛЬСТІ ЗА ОТЧЕТНЫЙ ПЕРИОД К ВАЩЕМУ СТОЛУ

новинки российских ИГРОВЫХ ИЗДАТЕЛЬСТВ



ДИКИЙ ЗАПАД: ИГРА СО СМЕРТЬЮ Изпатель: 1С Жанр: FPS

Игра отчаянно и безрезультатно пытается предложить нечто большее, чем игру со смертельной скукой. Главный герой не напрягаясь, с ленцой, валит сотни бандитовстатистов, индейцев из массовки. Графика начала века в известном заведении братьев Люмьер. Но ведь это добавляет вестерну необходимый колорит, не так ли?

Коротко и по существу: Нестрашные бандиты изображают Дикий Запап



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Изпатель: 1С Жанр: Sport

Старина Тони, этот заплывший жирком экс-звезда скейтбординга, чертов «Смотрите, как я еще могу» Тони Хоук возвращается. Точнее, возвращается следующая игра, эксплуатирующая его имя как торговую марку. Об игре ничего говорить не будем — единственная игровая серия о скейтбординге. Выбора у вас, собственно, нет.

Коротко и по существу: Под хорошую радиоэфирную музыку набираем очки и соревнуемся.



НЕОТЛОЖКА Изпатель: Новый Диск Жанр: Sim

Игра «Неотложка» — осовремененный, расширенный и дополненный набор «Маленький доктор», обязательная игрушка каждого советского ребенка. Игровая энцикпопедия, интерактивный тренажер оказания первой помощи, справочник медицинских терминов и минимум активного геймплея. Из болезней придеться столкнуться и с алкоголизмом, и простудой.

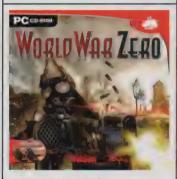
Коротко и по существу: Иногда компьютерные игры приносят пользу



АЛЕКСАНДР: ЭПОХА ГЕРОЕВ Издатель: Новый Диск Жанр: **RTS**

RTS с претензией на историчность и реализм происходящего. Трехмерная графика способствует усвоению материала об эпохе Македонского гораздо больше, чем школьная программа. От играющего не требуется досконального знания всех тонкостей ведения войны в Древнем Мире, всего-то нужно не обращать внимания на графику.

Коротко и по существу: Классическая RTS с героями, армиями и сельским хозяйством.



WORLD WAR ZERO Издатель: Бука Жанр: FPS

Невероятная фантазия разработчиков перебрасывает нас в 1965 год, где по-прежнему идут сражения Первой мировой войны. На Востоке образовалась Азиатская империя под предводительством барона Югенберга, страны Европы объединились в Федерацию Западных Республик. Ваша задача, как бойца ФЗР, проникнуть на территорию империи и положить конец многолетним страданиям гражданского населения.

Коротко и по существу: Безумный шутер от первого лица с посредственной графикой, но привлекательным сюжетом



В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ Издатель: 1С Жанр: Strategy

Вы возглавите группу из шести диверсантов, чтобы невидимым перстом судьбы направить разведчиков к победе. Послушные солдаты невидимого фронта выполнят любой, даже самый самоубийственный приказ. Центр ждет от вас выполнения ряда сложнейших задач: взять в плен вражеского офицера, уничтожить радары противника и поучаствовать в охоте за немецким «Тигром» Поклонникам оригинальной игры «В тылу врага» посвящается.

Коротко и по существу: Продолжение исключительной и талантливой стратегии «В тылу врага»



особенности спортивной ОХОТЫ

Изпатель: Акепла Жанр: Sim

Вы владелец обширных земельных угодий. Вам нужно превратить этот лесопарк в перспективный бизнес. Нет ничего невозможного! В первую очередь, сделайте табличку на въезде: «Элитный отдых». Затем присовокупите слово ВИП ко всем предлагаемым услугам. К примеру: «випохота» или «вип-пикник». И бизнес пойдет! Благо в вашем распоряжении десятки гектаров самой разнообразной территории.

Коротко и по существу: Симулятор землевладельца, лесника и всепроникающего лесного духа



DAEMON VECTOR: УКРОЩЕНИЕ ТЬМЫ Издатель: Акелла

Жанр: **RPG**

Трехмерная экшн RPG, повествующая о трудовых буднях экзорцистов, паладинов и прочих неутомимых борцов с нечистью. Неблагодарный труд заключается в бесконечном странствии по свету в поисках дурнопахнущей потусторонней швали, которой везде полно. Поэтому задача упрощается: можно не ходить за тридевять земель, а начать истреблять гадов в близлежащих селениях.

Коротко и по существу: Старомодная экшн RPG про хороших парней, объявивших вендетту силам тьмы

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056. Москва, а я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07

AGE EMPIRES*



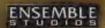




«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем».
РС ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно». ИГРОМАНИЯ















жождение в напош

К пожалению, большинство из нас исе это великолепие видело издалека и урывками. Основную часть времени пришлось провести на стенде Solitary Publishing, знакомя публику с хурнапами XS Magazine и PayStation 2 Official Magazine Россия, Занятие, безусловно, благородное и даже в какой-то мере приятное, но на негритянок посмотреть тоже страсть как хотелось

Уставшие и голодные, домой готправились с пониманием о, что консьюмер-шоу подобго масштаба в России не проось никогда, и его значивы невозможно переоценить. иский рынок консолей нанец то стали воспринимать всерьез. В глазах потенциаль-ных экспортеров и издателей мы больше не изляемся дикой страной, где кроме пиратского РСтрэша люди ни во что не играют.

Выстанка также показала всю ошибочность представления о том, что видеоигры интересны только детям и экзальтированным подросткам. Сияющие глаза десятков семейных пар, уходивших с PlayStation Experience, держа в руках коробки с PlayStation 2 и PSP, — тому подтверждение. Случилось то, чего ждали многие: консоли сделали свой первый шаг в сторону масвсего от этого выиграли мы с вами.

Где Еуе Тоу, TAM TYCAL PSP — JUNS () продвинуты

черний стриптиз для инсайде-

Смотри кино, играй в игру



PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

















Беседовал Святослав Торик

Игровые проекты на основе фантастических книжных сериалов для России уже не редкость. Недавно вышел «Ночной Дозор», в процессе подготовки аж три игры по «Волкодаву» и, как мы недавно узнали, вовсю идет работа над проектом по трилогии «Завтра война» авторства известного на территории СНГ фантаста Александра Зорича. Под этим псевдонимом скрываются соавторы Яна Боцман и Дмитрий Гордевский, с которыми мы поговорили об игровых тенденциях, их творчестве и вкладе в игровую индустрию.







Если «Завтра война»

Интервью с Яной Боцман и Дмитрием Гордевским

XS: Здравствуйте, Яна, здравствуйте, Дмитрий. Последний раз, если не ошибаюсь, мы виделись на КРИ-2005, где вы искренне радовались за проект «В тылу врага 2». Как продвигается работа над этой игрой?

Яна: Здравствуйте, Святослав. Работа продвигается, причем если в течение предыдущих десяти месяцев мы создавали общий сценарий и потихонечку консультировали, то сейчас начинается Большая Гонка. Это связано с тем, что выход «В тылу врага 2» не за горами, а сделать еще предстоит очень многое В частности сейчас мы вошли в контакт с рядом французских и бельгийских военно-исторических музеев, чтобы получить доступ к некоторым малоизвестным, но очень интересным видеои фотодокументам.

Дмитрий: Открою маленький служебный секрет: мы с Дмитрием Морозовым, руководителем проекта, начиная с сентября прошлого года успели несколько раз поменять сюжет и сценарную концепцию игры. От сюжета с малой вариативностью мы переходим к полностью нелинейной структуре кампании. В первой «В тылу врага» ставилась, скажем, задача «очистить от противника город Вийе-Бокаж». Игрок ее выполнял и получал следующую боевую задачу. Теперь же он сможет выбрать: провести операцию по обеспечению захваченной территории от атаки с фланга, или наступать дальше, к стратегическому мосту через реку. Но во

втором случае противник получит возможность выйти силам игрока в тыл и тогда придется возвращаться, чтобы отбить вражеское контрнаступление.

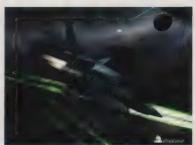
XS: Масштаб работ впечатляет. Надеюсь, он не отвлекает вас от более родного проекта? Я имею в виду нечто космическое под названием «Завтра война», что разрабатывается по одноименной трилогии. Игра повествует о приключениях Андрея Румянцева, изначально кадета Северной Военно-Космической Академии. Действие начинается в 2621 году на планете Наотар. Наша раса сталкивается с некими «джипсами», космическими странниками неизвестного типа. Ну, а дальше все традиционно раскручивается по законам фантастики — от малого к большому, от новичка Академии до офицера военфлота. Есть что добавить к этому скромному обзору?

Дмитрий: О, тут можно было бы добавить очень и очень многое, но я бы хотел остановиться на опном существенном моменте. Герой нашей книжной трилогии — кадет Александр Пушкин, а вот главный герой игры — кадет Андрей Румянцев. Оба учатся в одной и той же Академии, оба принимают участие в конфликте с джипсами, но в мае 2621 года их жизненные пути расходятся... Таким образом, игра «Завтра война», которую разрабатывает новосибирская студия Crioland, не просто копирует сюжет книжной трилогии, а дополняет и обыгрывает его.

Открою маленький служебный секрет: мы успели несколько раз поменять сценарную концепцию игры. От сюжета с малой вариативностью мы переходим к полностью нелинейной структуре кампании.







Яна: Кстати, сценарий игры по размерам не уступает любой из книг трилогии. Это связано с тем, что «Завтра война» должна стать настоящей приключенческой кинокартиной, в которой игроку, то есть пилоту Андрею Румянцеву, предстоит познакомиться и общаться с десятками персонажей. Таким образом, помимо множества боевых и специальных заданий игрока ожидает общение на борту авианосцев и в офицерских клубах, на пиратских базах и в подземных ангарах космодромов.

XS: Судя по тому, что рассказывает Яна, игра претендует на лавры Wing Commander (играли, кстати?). То есть, это не просто набор миссий, это фактически «симулятор кадета Академии», так?

Яна: В Wing Commander не то чтобы играли, но, как я обычно это называю, «смотрели». Насчет «симулятора кадета» — неплохо сказано! И ведь не только кадета... Симулятор кадета, по мере развития событий, должен превратиться в симулятор наемного коммерческого пилота, затем — в симулятор пирата, и наконец — в симулятор полноценного лейтенанта военнокосмических сил!

XS: Я держу в руках пухлый покет-бук на 500 страниц. Называется «Завтра война». По памяти вспоминаю: в конце герой оказывается сразу с двумя героинями, каждая из которых проявляет к нему определенный интерес. Потом — взрыв, и «продолжение следует». Я надеюсь, игра будет законченной в сюжетном плане? Дмитрий: Дело вот в чем. «Завтра война» — это ведь не только название книги, но и название целой трилогии. Так вот игра «Завтра война» делается не на сюжете одной, первой, книги, а на сюжете всей трилогии. То есть, тот самый взрыв, которым заканчивается первая книга, и который, кстати, игрок будет наблюдать со стороны, из космоса, придется отнодь не на конец игры.

XS: Если игра не просто скользит вдоль трилогии, но и существенно ее расширяет, дополняет — то не возьмутся ли многоуважаемые авторы за реализацию литературной версии происходящего в «Завтра война»?

Яна: У нас — я имею в виду, в России — в ближайшее время появится минимум одна новеллизация одного весьма перспективного отечественного игрового проекта. Мы, правда, к этому отношения не имеем, но осведомлены. Что же касается книги о Румянцеве, главном герое игры «Завтра война», я пока могу сказать только одно: нет ничего невозможного...

Дмитрий: ...Но, продолжу мысль своего соавтора, есть такие вещи, как творческая энергия, которая не бесконечна, и некое внутреннее ощущение меры. По нашему опыту, в хорошем цикле не должно быть больше трех томов. Цикл «Завтра война» в настоящее время как раз состоит из трех томов. Может ли он прирасти еще на одну книгу? Мне кажется, нет.

XS: Как вы общаетесь с разработчиками? Совершаете поездНадо задать разаработчику такую концептуальную планку, чтобы сразу было ясно: мы тут не в бирюльки играем, а создаем продукт, который и в мировом масштабе не стыдно будет назвать выдающимся.

ки в другую страну или Великой Сети вам хватает для полноценной работы? Как проходит работа сценариста и консультанта?

Яна: И первое, и второе. Действительно, Сеть велика и могуча, без нее подобная работа, наверное, была бы вообще невозможна. Кроме того, примерно раз в три месяца мы приезжаем в Москву и очень плотно общаемся как с разработчиками (которые прилетают из Новосибирска), так и с издателями (которые базируются в Зпатоглавой).

Дмитрий: По поводу работы сценариста и консультанта, получается примерно такая схема:

- 1. Составить синопсис (до 5 страниц), который описывал бы сюжет и основные его особенности в целом. При этом обязательно надо требовать от разработчика невозможного. Задать ему такую концептуальную планку, чтобы сразу было ясно: мы тут не в бирюльки играем, а создаем продукт, который и в мировом масштабе не стыдно будет назвать выдающимся.
- 2. После обсуждения с разработчиками сразу выбросить из синопсиса те требования, которым программисты или дизайнеры удовлетворить не смогут категорически.
- 3. Написать полный текст первого

игрового эпизода. На примере этого текста выработать вместе с разработчиками стандарт представления сценария.

4. Ну, а дальше — трудиться, тру-

- диться и еще раз трудиться. Вплоть до полного исчерпания сюжета, заявленного в синопсисе. 5. Регулярно смотреть, как разработчики воплощают сценарий, и если при просмотре очередного эпизода возникает ощущение «чего-то не хватает», немедленно придумывать дополнительные кусочки сценария и отсылать их разработчику.
- 6. Что же касается военно-исторического и технического консультирования, то это совершенно отдельная работа, которая вообще не может быть описана каким-то алгоритмом.

XS: Последний и, пожалуй, самый главный вопрос: когда?

Дмитрий: О, этот вопрос никто не любит... Скажем так: я надеюсь, что в 2006 году «Завтра война» будет благополучно завершена, доведена до блеска и издана. Но называть сроки хотя бы с точностью до сезона рано.

Яна: Я верю в следующую осень. Но это исключительно моя интуиция, которая не основана на каких-либо официальных заявлениях разработчиков или издателей.

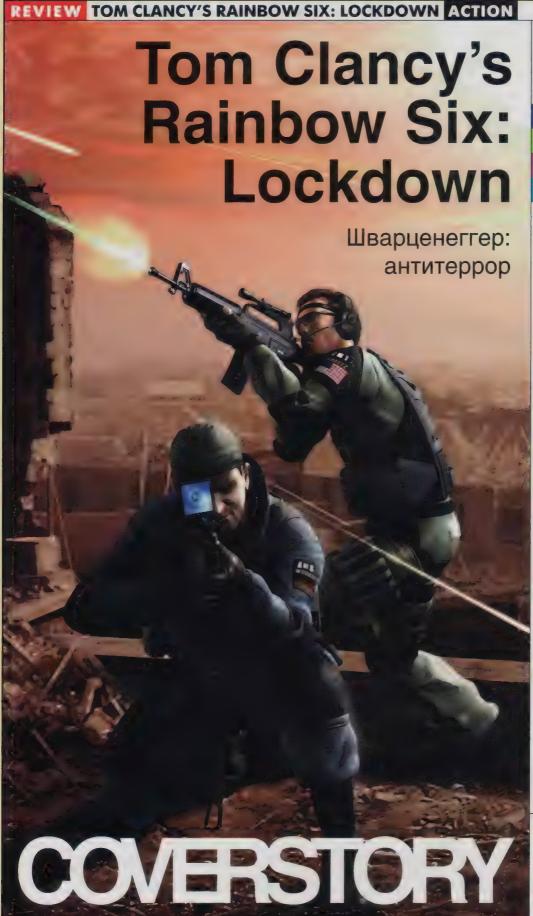
COVERSTORY

LI TREFIET

Воевать, чтобы играть. Играть, чтобы воевать.

После того как Штати озвучили название своей будущей операции на Влижнем Востоке, компания Sony, выждав приличествующие несколько дней, зарегистрировала торговий знак «Шок и Thener». Что это значит? Это вначил, что, как и в любом шоу бизнесе (война как его равновидность, разве нет?), заявлению Sony предмествовало не одно собрание акционеров, руководичелей проактов и призощиков, где обсуждались все прешлуществи динной чорговой нарки. Представили себе картину? Стя вол, почодние содоннии, Аверен дими еще в одис Holan koluen komerang - metoke-ao nedemekanbaga Sony Baurouna Tearged, Honsynon nu, edamanu nu - ac-हर्माहरू. देशमहरू एक, अएक हर्महाराहरू कार्महर्मपूर्ण प पाप स्तावहराहर्षण пенерь намодянся под пристальнии наблюдением игровой индустрии: свои люди в Ренштабе, в администрации Президента - узнать первики, среагировать раньше другий Игри закончились, началась война.





Жанр: Action

Разработчик: Red Storm Entertainment

Издатель: Ubisoft
Официальный сайт:

www.rainbowsixgame.com/uk/

PlayStation 2

Xbus

GameCube

PC

Выпустив Rainbow Six: Lockdown, Red Storm Entertainment немало удивила давних поклонников серии. Дело в том, что разработчики решили не идти по пути дальнейшего усложнения тактической модели, а сделали игру куда более доступной.

Артур Циленко

оскdown — первая часть популярнейшего тактического сериала, изначально затачивавшаяся под консоли. Не то чтобы на приставках сложные тактические шутеры совсем не в чести, но так уж обычно случается, что при переходе с PC на консоли хардкорные симуляторы становятся куда менее изысканными. Соответственно, свежий Rainbow Six стоит вспоминать, постоянно держа этот нюанс в голове.

НОВЫЙ РЕАЛИЗМ

Изменения бросаются в глаза сразу же после вступительных роликов. Отныне сюжетные вставки представляют собой нечто среднее между видео из Resident Evil и фильмами с Майклом Дудикоффым. Поначалу это шокирует, но очень быстро перестает казаться эклектикой, благо стиль выдержан безупречно.

Борьба с терроризмом теперь выглядит так: оперативники долго-долго смотрят с вертолета, как расстреливают мирных граждан, потом, когда живых не остается, спрыгивают на землю и приказывают террористам сдаться, но те не слушаются. Это вынуждает оперативника чуть повысить голос и получить в ответ

Время от времени веселые «зачистки» перемежаются миссиями, в которых необходимо исполнять должность снайпера.

CMOTPUTE TAKOKE CEPUIO RAINBOW SIX



Не поцарапать бы технику...



Серые тона в интерьерах явно преобладают.



Очень странная тактическая формация.



Черкизовский рынок и раньше неоднократно становился местом разборок.



Самое важное для спецназовца — стрейфиться.



Декорации остались после Call of Duty.

выстрел из базуки. Увернувшись в ловком прыжке от ракеты, бравый солдат разряжает обойму в супостата и плюет на его труп. Посмотрите репортажи из Ирака — именно так оно и бывает в жизни.

В данном случае, правда, интернациональные бойцы не устанавливают истинно-демократические порядки по всему миру, а всего лишь пытаются пресечь распространение смертельно опасного вируса, который был выведен специально для скоростного уничтожения людей. Этого мы допустить, естественно, не можем, поэтому действовать придется столь же быстро, напористо и жестко, как вышеупомянутая бацилла.

БРИГАДА

Все бойцы строго индивидуальны, но поскольку во время

боя не до того, нюансы характера раскрываются в закадровых диалогах и сюжетных роликах. Впрочем, их качество зачастую заставляет желать много лучшего - штампов, цельнотянутых из посредственных боевиков 80-х годов прошлого века, хоть отбавляй. Нашлось место даже для «I have a b-a-a-a-d feeling about this».

Бои, к счастью, удаются куда лучше лирических отступлений. Главная особенность Lockdown в том, что на сей раз для успешного прохождения миссии тщательного тактического планирования и скрупулезного просчета каждого шага не требуется. Те, кто незнаком с предыдущими частями (среди покупателей Lockdown их будет большинство), по этому поводу и не поморщатся, а вот знатоков сериала подобный расклад вряд ли порадует.

ЧЕТЫРЕХГЛАЗЫЕ

Помогать бойцам в их нелегкой работе призваны специальные очки - настоящая мечта оперативника. Они показывают уровень здоровья игрока и партнеров, сигнализируют о необходимости перезаряжать оружие и то-

тально уменьшают поле зрения. Кроме того, очки помогают видеть все, что нужно, в темноте, а при помощи различных датчиков показывают объекты, скрытые за какими-либо преградами. Очень удобно, только батарейка быстро садится.



PS2 VS. XBOX

Различные варианты Lockdown отличаются не только мультиплеером, что можно отчетливо увидеть, сравнив версии для PS2 и Xbox: Владельцы PS2 получат 16 миссий в одиночной кампании, обладатели Хьох — 14.

- На PS2 в очки оперативника встроен сенсор движения, на Xbox сенсор сердцебиения.
- На PS2 террористы обведены яркими рамками, на Xbox рамок нет, и преступники гораздо менее заметны.
- 📵 На PS2 части уровней, присутствующих на Xbox, разрушены, завалены всяким хламом или просто вырезаны с корнем.
- □ Получив пулю, на PS2 можно наблюдать лишь небольшой эффект встряски, на Xbox же очки по ходу выполнения задания покрываются трещинками, а капли дождя стекают по стеклу.

REVIEW TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN ACTION



Оставим небо птицам, а сами осмотрим спальни.



Тут надо исхитриться и проскользнуть.



Ему достался бракованный шлем.



Так видят мир stormtrooper'ы.

Увернувшись в ловком прыжке от ракеты, бравый солдат разряжает обойму в супостата и плюет на его труп. Посмотрите репортажи из Ирака — именно так оно и бывает в жизни.

Время от времени веселые «зачистки» перемежаются миссиями, в которых необходимо исполнять должность снайпера, прикрывать свой отряд, продвигающийся по открытому пространству, или просто пресекать атаки противника издалека. Тактики в этих миссиях еще меньше, но геймплей определенно становится разнообразнее. Смущает только, что против снайперской винтовки террористы выступают с ракетницами — не очень-то этично с их стороны.

поколение мту

Настоящим же элом в Lockdown являются вовсе не террористы, а музыка — она преследует вас на протяжении всей игры и не отпускает даже в самых удаленных пунктах меню. Ужасающий скрежет и вой, который в на-



На платной парковке также случаются ссоры из-за места.

Р ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим, которым всегда славилась серия Rainbow Six, присутствует и в Lockdown. Стандартный мультиплеер одинаков для всех версий игры, а вот специальный режим на каждой платформе — свой. На PlayStation 2 это — Rivalry Mode, в котором сталкиваются две команды, поставленные перед одной целью. Побеждает тот, кто выполнит задание быстрее. На Xbox — Persistent Elite Creation Mode, где игроку предоставляется возможность создать себе бойца определенной специализации и в дальнейшем прокачивать его в онлайновых сражениях. По пути зарабатываются и деньги, которые идут на амуницию и оружие. Это очень похоже на обыденную RPG, и потому откровенно жаль, что подобного нет в одиночных кампаниях.

ПРИМЕРОЧНАЯ

Непонятно для чего, но в Lockdown появился режим «примерки». Это означает, что, получив новое оружие или отправляясь на задание, теперь можно посмотреть, как «спецназовец» будет выглядеть со стороны (глазами террористов, должно быть). Если вам вдруг покажется, что дробовик не подходит к прическе или цвету контактных линз, его можно будет легко заменить на что-нибудь более подобающее. Тапочки с розовыми кроликами прилагаются к каждой покупке.

ше время называют любым модным словом, от «индастриала» до «панка», вызывает лишь гнев и желание уничтожить все, что подвернется под руку, только бы это издевательство закончилось как можно быстрее. Ситуация сильно напоминает историю с бородатыми узниками Гуантанамо, которых морили песнями небезызвестной Кристины Агилеры — замените певицу на чтонибудь пожестче и можете писать жалобу в ООН.

Графика несильно выбивается из общего впечатления — не показывая никаких чудес, она просто делает свое дело. Террористы выглядят в меру аутентично, а «радужники» — очень-очень круто, все в черном. Хотя о модных веяниях тоже не забывают: у одних косички, у других — стильные очки. Мелочь, конечно, но различать бойцов получается так же легко, как мартышек в зоопарке: ту, что с бананом, зовут Луиза; с рыжими волосами — Николайваныч и т.п.

Объединяя все это в кучу, получаем, что Lockdown — не совсем Rainbow Six. По крайней мере, в привычном для владельцев РС понимании. Однако суровая реальность такова, что хардкорных игроков становится все меньше. С точки зрения же консольных ценностей Lockdown сделана на удивление грамотно. Те, кто успел ознакомиться с Ghost Recon 2, почувствуют себя как дома, а остальным придется потратить минимум времени на привыкание.

Ж ВЕРДИКТ

Никакой тактики, лишь веселый нон-стоп расстрел международных террористов.

ОЦЕНКА:



топи их всех!





Ghost Recon:
Advanced Warfighter

Мексиканская мечта

Том Клэнси — гениальный писатель. Наверное, он единственный нашел ту самую нишу, в которой до него выступали только редкие «писатели одной книги». В США он любим и почитаем, его называют «мастером технотриллеров», он даже читает лекции в ЦРУ.

Святослав Торик

есмотря на то, что американская пропаганда сделала из Клэнси своеобразный рупор, описываемые им политические фантазии имеют право на жизнь. Хотя бы ради того, чтобы по ним делали хорошие компьютерные игры.

МЕКСИКАНСКИЙ СЕРИАЛ

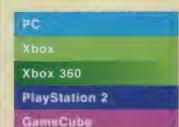
Действие этой игры происходит в Мексике, в 2013 году. Если быть точнее — в Мехико, где злобные террористы похитили президента США, а заодно и ключи от ядерного чемоданчика. Это не первый, да и вряд ли последний проект Тома Клэнси, в котором всемирное зло угрожает рвануть ядерную бомбу. Отпичия GR 3 в том, что бомба принадлежит США, а действие игры разворачивается в пределах мексиканской



ОДНАЖДЫ В МЕКСИКЕ Разработчики скромно умалчивают по поводу многопользовательских режимов, но из туманных заявлений можно вычленить следующие моменты. Во-первых, в игру будет включен какой-то хорошо переработанный режим из Ghost Recon, а во-вторых, в наличии окажутся и новые режимы, полностью использующие тактические особенности Ghost Recon 3, включая пресловутый Cross-Cam.

столицы. Правда, Мехико и так считается одним из крупнейших по площади городов мира, и уличные бои могут оказаться очень затяжными.

Согласно сюжету, к 2013 году Армия США обзаведется очередным суперсовременным комплектом вооружения. Военный комплекс последнего поколения Integrated Warfighter System (IWS) сочетает в себе огромные коммуникативные возможности, включая спутниковую связь, различное оборудование, повышающее выживаемость на поле боя, а также системы вооружения. На самом деле это означает, что солдат будет с ног до головы обвешан целой кучей приборов различного назначения. Датчики мониторинга жизнеобеспечения вшитые по всему телу. Под одеждой теплосберегающий и влаговпитывающий костюм. На пузе — бронежилет, дающий отличные шансы выжить после разрыва осколоч-



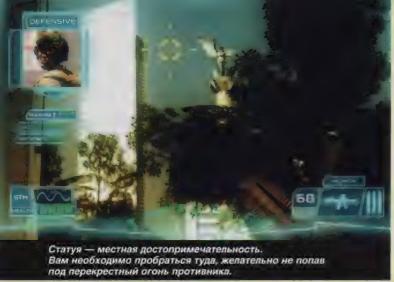
Жанр: Action
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Официальный сайт: www.ub

Официальный сайт: www.ubi.com/ US/Games/Info.aspx?pld=3798

Действие игры происходит в Мексике, в 2013 году, где злобные террористы похитили президента США, а заодно и ключи от ядерного чемоданчика.









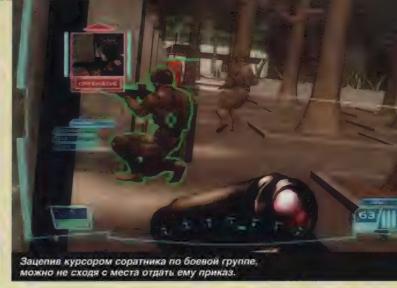
ной гранаты или попадания пули калибра 9 мм. Наплечник, полностью гасящий отдачу от собственной стрельбы. Брюки спецпокроя, повышающие мобильность. На ногах — ботинки-«вездеходы». На руках — кевларовые перчатки, дающие полную свободу пальцам и способные выдерживать нагрев до 425 градусов по Цельсию. В руках — Modular Caseless Rifle (MCR) с компонентами уже упомянутой интегрированной системы: калибр 6.8 мм (безоболочные пули), 900 выстрелов в минуту, 40 мм подствольный гранато-

В реальности большая часть оборудования, представленного в игре, уже выходит из стадии экспериментального, и вскоре будет запущена в производство.



СВОИ ЛЮДИ В ПЕНТАГОНЕ

В команде создателей GR3 более 100 человек, в нее входят и представители Ubisoft, и разработчики из шведской компании GRIN (они делают РС-версию). Последняя отличается не только богатым опытом разработок для военных департаментов, но и созданием первой игры с пиксельными и вертексными шейдерами в сотрудничестве с NVIDIA — как раз перед запуском в продажу карты GeForce 3. Кстати, консультируют проект люди из Департамента Безопасности США, следя за тем, чтобы в игру не утекло чего-нибудь лишнее.



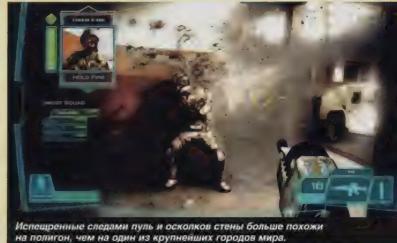
мет, компенсатор и так далее.

Под мышками — карманы для магазинов с пулями калибра 6.8 мм (45 шт. в каждом) и для 40 мм гранат. За спиной — нечто вроде термоса, способного хранить не только воду, но и различные документы. На шлеме в районе левого виска — целый блок электроники, включающий в себя видеокамеру высокого разрешения, термальный и инфракрасный режимы просмотра, а также Cross-Сот - коммуникационное устройство, работающее через спутник. Сам шлем способен выдержать попадания, аналогичные бронежилету — осколочные гранаты и популярные калибры пуль. Сзади в шлем интегрирован сетевой хаб для коммуникационных нужд, работающий на батарейках высокой плотности. В очки встроен лазерный прицел и система обеспечения связи, связывающая хаб и монокль Cross-Com, а проводником сигнала служат ваши кости (наверное, очень щекотно). Сам монокль системы Cross-Сот, расположенный поверх очков, демонстрирует картинку высокого разрешения прямо на ходу, в реальном времени, тем са-





ком, чтобы было удобнее стрелять.

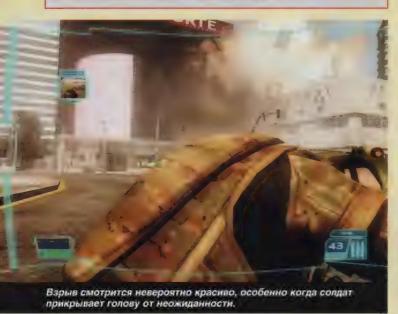


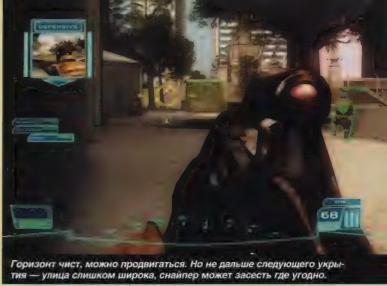




КОНСОЛИ — ДЛЯ СЛАБАКОВ

Основное различие между консольными и РС-версией игры заключается в нескольких вещах. Как известно, стрелять и бегать с помощью клавиатуры и мышки гораздо легче, чем при помощи джойстика, пусть даже самого удобного в мире. Поэтому, чтобы усложнить игру, разработчики совершенствуют искусственный интеллект врагов, меняют дизайн уровней. И второе — то, что выйдет на консолях, скорее напомнит обычные 3D-шутеры, чем серьезный тактический симулятор. Истинные же фанаты Ghost Recon смогут по-настоящему оторваться только на РС.





Система IWS сочетает в себе огромные коммуникативные возможности, различное оборудование, повышающее выживаемость на поле боя, а также оружейные системы.

мым серьезно повышая возможности контроля над схваткой. И, между прочим, в реальности большинство элементов этого оборудования уже выходит из стадии экспериментального, а чертежи потихоньку двигаются к конвейеру.

особое мнение

«Конечно, никакой мегаобвес не поможет, когда тебя забрасывают в самую гущу схватки. Врагу в принципе наплевать, что за костюм ты носишь. Он просто будет стрелять на поражение, и никакая броня не сделает тебя неуязвимым», — утверждает дизайнер игры Кристиан Аллен в одном из интервью. Иными словами, приготовьтесь не к «режиму бога», а все к той же привычной тактике. К вашим услугам различные укрытия, можно приседать и падать на землю. Связь через Cross-Com позволит не только раздавать солдатам пинки и приказы, но также пользоваться разведывательными устрой-



Мы думали передать этот рисунок в российских генштаб, но потом сообразили — против Калашникова мало что поможет.

ствами, рассматривать спутниковую карту местности, вызывать подкрепление в виде «Апачей», а также смотреть на поле боя «глазами» любого солдата. Если все сложится удачно, в этом ноябре многие из нас на своей виртуальной шкуре познают то, что будет доступно реальным солдатам лишь в следующем десятилетии.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

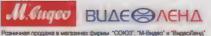
- Движок РС-версии создается опытной командой, которая неоднократно работала с продвинутой современной графикой.
- ☑ Игра разрабатывается уже достаточное количество времени, и, скорее всего, сроки релиза не передвинут.
- □ Доселе невиданная тактическая структура наверняка предоставит нам огромные возможности по решению проблем на поле боя.

нас смущает, что:

- Судя по скриншотам, придется подготовить деньги не только на покупку игры, но и на апгрейд компьютера.
- Для преодоления финансовых трудностей сего года компании Ubisoft пришлось закрыть несколько проектов.







© 2005 "Akella"

© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



PREVIEW COVERSTORY

Pandemic Studios свойственно изобретать велосипеды. Star Wars: Battlefront был калькой с Battlefield 1942. Battlezone II оказался столь же вторичным продуктом, а Mercenaries, в свою очередь, вышла неровной помесью GTA и того же Battlefield 1942. Да и Full Spectrum Warrior, по сути, повторял идею старенькой Combat Mission.



явилась возможность входить в здания, подниматься на отдельные этажи или крышу и раскладывать снайперские гнезда для прикрытия другого отряда, продвигающегося по улице. Ну и, разумеется, не обошлось без вездесущего управления тяжелой техникой берите первый попавшийся танк и отправляйте его по широкой улице отстреливать все, что движется. Правда, это вряд ли продлится дольше встречи с противотанковым гранатометом, поскольку АІ противников существенно изме-

PC

PlayStation 2

Жанр: Strategy Издатель: THQ

Разработчик: Pandemic Studios

Официальный сайт:

www.fullspectrumwarrior.com/fsw2

Святослав Торик

en Hammers, в девичестве носившая имя FSW 2, является достойным продолжателем «велосипедных» традиций Pandemic и исправляет ошибки, заложенные в оригинале. Тактическое управление командами больше не требует обязательного переключения между ними. Достаточно отдать приказ вроде «Альфа, прикрыть левый фланг!», и отряд сам примчится, укроется и будет доблестно прикрывать означенную позицию. При необходимости команды можно разделять и в добровольно-принудительном порядке отправлять одного солдата-смертника на разведку. Если

Вот твоя кувалда!



Ten Hammers

спецэффекты продолжают восхищать. **уверенности** с наглостью пополам хватает, можете, конечно, передвигаться всей командой с пушками наголо. Правда, это чревато если в таком формате попасть под огонь противника, вероятность провала достигнет критических цифр.

В отличие от первой части, по-

Full Spectrum Warrior:

С МИРУ ПО НИТКЕ

Под наше командование попадет не какая-нибудь безвестная антитеррористическая служба, а сразу несколько, да еще и с хорошим послужным списком. Разработчики утверждают, что в одиночной кампании мы сможем поиграть за легкую пехоту США, за рейнджеров и многонациональные отряды ООН. То же самое касается и мультиплеера.

нился. Теперь он работает не по заранее запанным сценариям, а динамически. Увидел оппонента спрятался, обнаружил гранату возле своих ног --- отпрыгнул. Хотя наверняка в процессе «народного» тестирования найдутся какие-нибудь огрехи, куда ж без них. Ho Ten Hammers все равно имеет отличный шанс стать игрой, которая представит нам и без того великолепную концепцию Full Spectrum Warrior в ее истинном блеске.



ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Возможность управления механизированными отрядами и расстановка снайперов серьезно расширят тактические
- 🖸 До выхода игры еще несколько месяцев, а значит у разработчиков есть время отшлифовать баланс.

нас смущает, что:

- Движок во всех версиях останется на том же не самом качественном уровне.
- Мы до сих пор не знаем, что означает Ten Hammers.

1 СМУПЬТИМЕЛИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а я 64, ул. Селезневская. 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru





America's Army: Rise of a Soldier

Патриотизм на экспорт

Первая часть игры была абсолютно бесплатной и вовсю пиарила военкоматы, пихая баннеры «Join the Army now!» везде, где только можно.



ИНТЕРНЕТ-ВОЕНКОМАТ

Мультиплеер не просто позволяет проводить командные игрища. В онлайновой службе существует целая карьерная лестница, и если не сачковать, то можно заработать звездочку-другую. В целях агитации игра построена таким образом, что обе стороны играют за Америку. Просто первой команде говорят, что напротив них враг, и второй — то же самое. На одной стороне сервер «рисует» врага в виде второй команды, которой в это время показывают, что первая одета в цвета террористов. Неудобно как-то.

Жанр: FPS
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Secret Level
Официальный сайт:
www.riseofasoldier.com

PlayStation 2

FROM I

America's Army: Operations, вышедшая в 2002 году на РС, ошарашила весь мир. Это был невероятный, очень смелый эксперимент по рекрутированию новобранцев в армию США. Игра была абсолютно бесплатной, но исключительно онлайновой, и вовсю «пиарила» новосветские военкоматы, пихая баннеры «Join the Army now!» везде, где только можно. Покончив с «персоналками», разработчики взялись окучивать приставки.

Святослав Торик

ise of a Soldier — не только первая часть серии, выходящая на консолях. Она является еще и единственной игрой, для которой лицензировали американское вооружение. К тому же, в отличие от America's Army: Operations, она не требует сетевого подключения. Своего героя с самого начала можно персонализировать: дать ему имя, выбрать лицо, цвет кожи и комплекцию, а после отправиться в тренировочный лагерь, где ваше альтер эго пройдет курс молодого бойца и после приступит к выполнению боевых задач

В соответствие реалиям разработчики отказались от использования перекрестия прицела, но, вспомнив про доступность проекта, прописали дополнительную особенность. В Rise of a Soldier вы прицеливаетесь наугад в сторону врага, и как только он оказывается в поле зрения — жмете кнопку. Ствол тут же наводится на неприятеля, попробуйте отвести ствол — и он снова вернется к врагу. Хитро, но удобно.

Впрочем, управлять можно не только собственным персонажем, но и целой командой. Подчиненным можно отдавать приказы — идти туда-то, занять позицию, открыть огонь и прочие. Правда, в большинстве случаев солдаты будут своевольничать, особенно, если вы им приказываете бодро идти в атаку, в то время как они пытаются найти укрытие под перекрестным огнем противника.



Принимая во внимание все эти вкусности, вынуждены констатировать, что на нынешнем этапе разработки игра выглядит очень неплохо. Однако до сих пор неизвестно, насколько похожа она будет на America's Army: Operations по части выполнения задачи идеологического воспитания молодежи. Никто не гарантирует, что уровень агитации на консольных версиях будет зашкаливать за разумные пределы ввиду их большей распространенности и доступности рядовому покупателю. Но будем надеяться, что все ограничится лишь пессимистичным прогнозом.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- 17 тысяч строк озвученно-
- го текста.
- Шесть классов героев от обычного штурмовика до коммандо.
- Вряд ли в заказе от военного ведомства США разработчики посмеют схалтурить.

нас смущает, что:

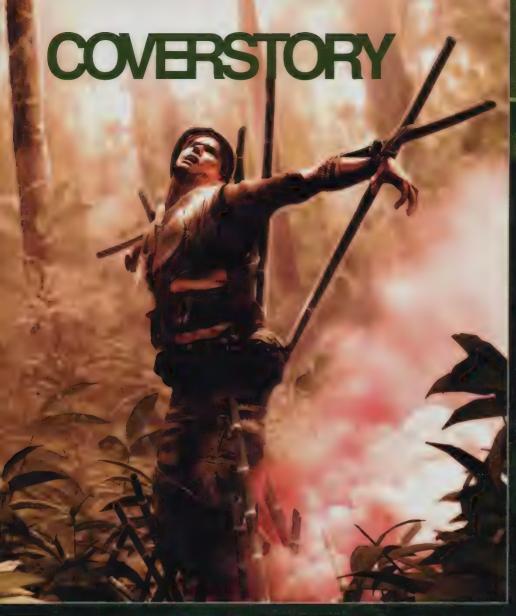
- Игра выходит на устаревающих платформах, а значит, на качественную графику не стоит рассчитывать.
 Прородения армойской жиз-
- □ Пропаганда армейской жизни может дойти до абсурда.

COVERSTORY



America's Army: nponarahha - это просто

Святослав Торик, убежденный пацифист В 1999 году в Соединенных Штатах Америки был зафиксирован самый низкий уровень набора рекрутов в армию за последние тридцать лет. В связи с этим Конгресс призвал к «агрессивным, инновационным экспериментам» по привлечению новобранцев, а Департамент Обороны выдал на это дело \$2.2 млрд. в год. Теперь свяжите эту информацию с тем, что к 2002 году в онлайновых играх принимали участие 200 тыс. граждан США, и получите на выходе серию многопользовательских игр America's Army, прямо призывающих сходить в ближайший военкомат.



America's Army: Operations положилась попремя: в День Независимости, за полгода до нечила вторжения в Мрак.

АМЕРИКАНСКИЙ КОШМАР

70% американских старшеклассников послешколы поступают в колледж или университет. Остальные идут работать на бензоколонки и в другив мапоинтересные места, но большинство все же выбирает армию. На тот же 2002 год армия США состояла из 480 тыс. согдат регулярной службы, что в два с половиной раза больше, чем армия виртуальная. Правда, есть еще армейский резерв (на 2002 год — 550 тыс. человек) и Национальная Гвардия. Набор в регулярную армию США — строго добровольный и потому весьма низкий.

America's Army. Operations (точнее, демо-версия под названием Recon — «Разведка») появилась очень вовремя: в День Независимости, за полгода до начала вторжения в Ирак. К алрелю 2003-го форумы игры уже пестрели сообщениями типа «Блин, клево! Хочу в армию!», и
неудивительно, что некоторые оывшие геймеры
ныиче тлеют в цинковых гробах. Какой бы хит-

рой ни была пропаганда милитаристов, реальная жизнь спишком сильно отличается от виртуальных перестрелок. В игре — движок Unreal, полигоны и нарисованные взрывы, в Ираке ежедневные смерти от рук партизан.

Циничные разработчики, создавшие игру по госзаказу США, и не скрывают цели своей работы. Точнее они говорят, что трудились ради того, чтобы свет увидел инновационный трехмерный шутер, но промеж себя называют АА «playable recruiting tool». Не исключено, что Министерство Правды... простите, Департамент Обороны считает точно так же.

Оговорка насчет печально известного института из Оруэлловского «1984» здесь неслучайна. Аттегса з Агту сталкивает между собой две команды, но каждой из них дается установка: напротив — враг. Он одет во вражескую униформу, он вокоет против Свободы. Рядовой Джон, считающий, что он патриот, стреляет в рядового Джека, который тоже считает, что его

Любольтные журналисты пыясныли этс 20% игроков исстоим клинали на баннер «военкомати» БоАгту.соть размищенный на райто America и А/ту

флаг звездно-полосат. Напоминает грустную повесть Кира Булычева «Вид на битву с высоты», где могущественные личности развлека-лись тем. что сталкивали бывших солдат между собой, давая каждой стороне идентичную установку. Или, если хотите, «детский» вариант — «Рыцари сорока островов» Сергея Лукыненко.

Игра была обречена на популярность. Она похожа на сверхпопулярный Counter-Strike; распространение бесплатное, в неи используются продвинутые технопогии, она широко рекламируется — на деньги напогоплательщиков, кстати. Последнее особенно грустно. Представим гипотетическую ситуацию, позавчера мама геймера честно заплатила налоги, вчера на эти налоги разработали АА, сегодня геймер поиграл в нее, завтра пошел в армию и погиб на войне, а послезавтра эта же мама сидит перед ранчо президента США и обвиняет его в гибели сына.

БРАТСКАЯ МОГИЛА

Официальные данные: на серверах America's Army зарегистрировано несколько миллионов игроков. Из них одновременно на серверах присутствуют от 3 до 6 тысяч. При таком раскладе набрать достаточное количество рекрутов, чтобы окупить пропаганду, кажется нере-



альным. Но, похоже, затраты себя все-таки оправдывают: к игре регупярно выходят патчи и дополнения, не говоря уже о недавней задумке «окучить» потенциальное пушечное мясо—свежеосовершеннопетнившияся впадельцев консолей (читайте на соседних страницах). Любопытные журналисты выяснили, что 25% игроков все-таки кликали на баннер «военкомата» GoArmy.com, размещенный на сайте игры. Подсчитать, сколько народу пришло из самой игры, где кнопка «Иди в армию!» возникает чуть ли не каждые пять минут, невозможно.

На официальных серверах есть так называемые «лэддеры» — карьерные лестницы. Практически каждое действие в бою оценивается очками «чести» (Honor): убил врага, спас заложника,
вывел VIP в безопасную зону — получи оонус.
Убил своего, застрепил заложника или VIP —
получи штраф. Но если в Counter-Strike это только ослабляло команду перед спедующим раундом, то в Аттегса s Атту такие действия могут
привести к запрету логина на всех официальных
серверах — армии психи не нужны. Правда, сами игроки относятся к «высокоморальным и

ж эпрелю 200% го форумы America's Army уже пестрели сообщениями типа «Блин, клево! Хочу п тримио!», неудивительно, то нокоторые бывшие тимпры чынче тлеют в цинковых грабы.



честным» как к ненормальным — для высокого рейтинга необходимо совершить столько героических поступков, что без ежесуточного многочасового бдения это просто недостижимо.

Несмотря на все заверения разработчиков, до реализма «Американской Армии» далековато: в игре практически нет крови, трупы исчезают через некоторое время, нет никакой возможности проявить эмоции. Александр Гэлпоузи, профессор Нью-Йорского университета, считает, что игра, несмотря на то, что у нее есть все шансы, даже не приближается к реализму — скорее уж к национализму.

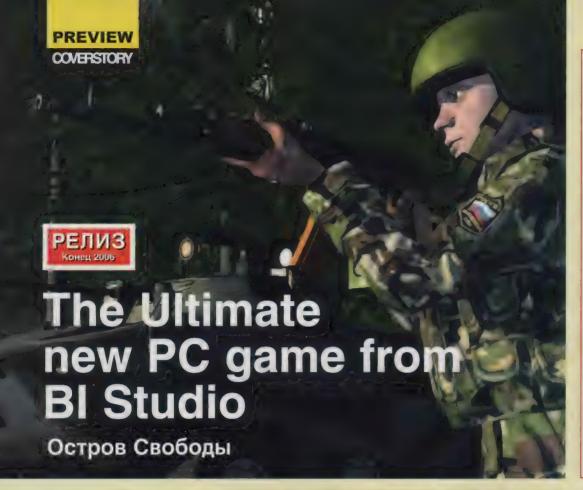
ТЕПЕРЬ ТЫ В АРМИИ

Чтобы пойграть в это чудо пропагандистской мысли, достаточно зайти на сайт
www.americasarmy.com, скачать клиент
(America's Army: Special Forces) весом в 850 Мб,
зарегистрироваться и начать игру. На вопрос
о том, как они относятся к тому, что в АА играют нерезиденты США, руководители проекта пожимают плечами и отвечают, что, мол,
игра не в полной мере демонстрирует возможности и способности Армии США, и боятьсватут нечего. Возникает логичный вопрос:
значит, подсовывая игру вчерашним подросткам, Министерство Обороны сознательно обманывает потенциальных рекрутов?

Боюсь даже представить, что было бы, если бы компания Sony, одновременно с началом кампании в Ираке зарегистрировавшая торговую марку «Шок и трепет» (Shock and awe), все-таки решила выпустить свою игру аналогичного характера...

America's Army, бесспорно, уникальна. Но вместе с новыми возможностями она открывает и многие опасности. Если игра способна стать сильным инструментом пропаганды, то этот вариант могут использовать в нежелательных целях. Полтора года назад на просторах Интернета появилась игра от неведомых арабских разработчиков, в которой те призывали «убивать неверных». Правда, никакой критики продукт не выдерживал, да и сайты распространения быстро прикрыли. Но сам факт наводит на параноидальные мысли: что, если игры станут своего рода виртуальной рекламой? Отличный со всех точек зрения продукт, но напичканный пропагандой по самое не могу. Пока America's Army не воспринимается спишком уж серьезно даже в США, но кто знает, что будет завтра?





Жанр: Tactical FPS
Издатель: Не объявлен
Разработчик: Bohemia
Interactive Studio
Официальный сайт:
www.bistudio.com

PC

У этой игры нет названия. У нее нет даже издателя и приблизительных сроков выхода. Но есть отличные скриншоты и команда разработчиков-профессионалов, совершивших в свое время переворот в жанре военных симуляторов. Смогут ли они повторить успех, зависит от многих факторов, в частности, от того самого гипотетического издателя, который рано или поздно появится.

Кирилл Аврорин

о статусу The Ultimate new PC game from BI Studio имеет полное право называться Flashpoint 2, поскольку ее делает та же команда разработчиков на своем новом движке, заметно отличающемся от того, что предполагается использовать в Army Assault. Если дружба между



ВІ Studio и Codemasters возобновится, вероятнее всего, «дитя» именно так и нарекут. Но сейчас это — в буквальном смысле Noname. Что, впрочем, не мешает авторам публиковать ослепительные скриншоты и рассказывать о безграничных возможностях нового проекта.

СВОБОДА ВО ВСЕМ И ВЕЗДЕ

Главная его особенность — полное отсутствие миссий, кампаний, глав и всего, что может иметь ка-

кую-либо градацию. Вместо этого есть основное место действия — остров площадью в несколько сот квадратных километров и две стороны военного конфликта, имена которых не разглашаются. Но, судя по представленной на картинках технике, мы опять возвращаемся во времена Холодной Войны.

Карта действий динамична: на ней постоянно происходят какието события, случаются стычки, идут поставки топлива и оружия, за ранеными летят медицинские



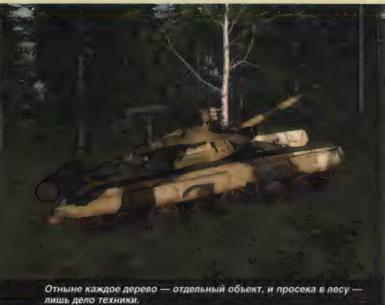
PEMEO - BUTh? В оригинальном Flashpoint особо ловкие игроки могли запросто уничтожить пару танковых батальонов при достаточном количестве боеприпасов и удачном стечении обстоятельств. Но действия новоиспеченных Рембо, увы, оставались незамеченными. и только что отбитый в одиночку город из-за чрезмерной линейности сценария приходилось отдавать противнику, строго следуя сюжетной линии. Как с этой деталью справятся BI Studio в своем новом проекте — пока остается загадкой.

вертолеты, а в огромных городах заседает генералитет. Вы — рядовой солдат, которого не должно заботить, что начальство по глупости потеряло 3 танковых батальона, а вас заставило возить майора по местным достопримечательностям. Однако именно от ваших действий в бою зависит дальнейшее развитие конфликта.

Рядовой может повлиять на исход того или иного сражения, но лишь повышаясь в звании. Таким образом, игра плавно перетекает из обычного FPS в командный шутер, а потом и в стратегию в реальном времени. Правда, возможности вселиться в первого попавшегося пехотинца и показать ему, как надо из автомата сбивать вертолет, не представится — игрок остается самим собой, рисковать генеральскими погонами ему не придется.

Главная особенность:
полное отсутствие
миссий. Вместо
этого есть основное
место действия —
остров и две стороны
военного конфликта,
чьи имена
не разглашаются.







на линии

Помимо вышеперечисленных достоинств обещана широкая поддержка многопользовательских сражений по сети и онлайновых битв. Вполне возможно, что разработчики запустят центральный сервер, где на одной и той же карте постоянно будет идти война. Подключаясь к серверу и присоединяясь к той или иной стороне, игроки будут влиять на ее исход. Звучит многообещающе.



Игра плавно перетекает из обычного FPS в командный шутер, а потом и в стратегию в реальном времени. Правда, возможности вселиться в первого попавшегося пехотинца и показать ему, как надо из автомата сбивать вертолет, не представится.

ИГРА ПО РОЛЯМ

Аббревиатура RPG в The Ultimate new PC game будет означать не только противотанковый вид оружия, но и существенную часть системы развития персонажа. В процессе игры придется не только повышать звания, но и улучшать собственные навыки и умения. Какие именно, разработчики не уточняют, но. учитывая космическое количество единиц вооружения и техники. по этой части будущий Flashpoint может легко переплюнуть Morrowind и Sacred вместе взятые. Кроме того, опыт будут получать и наши подчиненные, поэтому после боя имеет смысл послать за ними службу поддержки, а не отправлять своим ходом в другой конец карты растрачивать остатки здоровья.

Прочими обещаниями уже никого не удивишь: новый движок, переработанная физика, различные режимы сложности, высочайшая детализация и в тоже самое время — невысокие системные требования. Размер острова будет увеличен в несколько раз (хотя,



Landrover Defender, 84-го года выпуска. Состояние удовлетворительное, на ходу. Небольшие дефекты по кузову.

еще во времена Operation Flashpoint никто не жаловался на тесноту Эверона или Мальдена), на нем появится множество крупных городов, а битвы в помещениях станут неотъемлемой частью игры. Если то, что демонстрируют сегодняшние скриншоты, является действительностью, то указанное в начале «Конец 2006» звучит уже не так страшно.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▶ The Ultimate new Project может сделать переворот сразу в нескольких жанрах.
- □ Новый движок привлечет к проекту не только «хардкорных» игроков, но и ценителей прекрасного.

нас смущает, что:

- В Подобные игры требуют огромных затрат на разработку. Осилит ли это BI Studio?
- Ждать осталось еще как минимум год, а скорее всего дольше.

51



Жанр: Tactical FPS
Издатель: Не объявлен
Разработчик: Bohemia
Interactive Studio
Официальный сайт:
www.armedassault.com

PC

У разработчиков самого известного военного симулятора и пресс-служба не иначе как отслужила добрый десяток лет в армии. Обратите внимание на «релиз»: дата выхода указана весьма туманно, издателя нет и в помине, даже название игры толком не определено. Стопроцентная скрытность.

Кирилл Аврорин

то знает, быть может на компьютерах работников студии уже давно лежит полная версия долгожданного продолжения Operation Flashpoint, а официальный сайт и пиар-отдел хранят полное молчание, бросая в публику информационные объедки в качестве легкого напоминания о себе. Если бы не другой проект компании, вносящий дополнительную путаницу и заочно окрещен-



ХВОХ + ВОЕННЫЙ ТРЕНАЖЕР = ДРУЖБА

Многие детали Army Assault взяты из разрабатываемой параллельно версии для Xbox. Как нетрудно догадаться, за их счет OFP будет немного упрощен и адаптирован для «нормальных» игроков. С другой стороны, солидная часть нововведений наступает из VBS1 — военного тренажера на базе Flashpoint, разработанного также сотрудниками BI Studio. Что получится в результате столь странного симбиоза, мы увидим совсем скоро.

ный игроками и новостными сайтами как Flashpoint 2 (официального имени у него пока нет вообще), все было бы гораздо проще.

ОБЛОМ ПЕРВЫЙ И ПОСЛЕДНИЙ

Army Assault по сути является все тем же Operation Flashpoint. Движок за прошедшие 4 года претерпел немало изменений, хотя графики уровня Battlefield 2 от него ожидать не стоит; модели получили по паре тысяч лишних полигонов, а текстуры стали более четкими. Так что, кроме расчетов сотен единиц боевой техники вашей GeForce 7800 здесь будет нечем заняться. Если только вы не научите ее зевать во весь голос.

He секрет, что возможности оригинального Flashpoint были

Движок за прошедшие 4 года претерпел немало изменений, хотя графики уровня Battlefield 2 ожидать не стоит; модели получили по паре тысяч лишних полигонов, а текстуры стали более четкими.







Казалось бы, к чему подобная возня с названиями, когда есть раскрученный и всем известный бренд Flashpoint? Однако издатель серии --компания Codemasters — по некоторым причинам не считает проект коммерчески успешным и недавно расторгла соглашение с разработчиками. К счастью, создателям остался движок, но популярной маркой может распоряжаться исключительно Codemasters. Выходов из этой ситуации может быть только два: либо Codemasters снова возьмет под крыло весь сериал, либо продаст якобы неприбыльную торговую марку той же ЕА. И во втором случае «Мастерам Кода», скорее всего, придется изрядно покусать локти.

КОММЕРЧЕСКАЯ ДИЛЕММА

сильно ограничены суровым количеством всевозможных глюков, стремительно вылезающих при боевых действиях в городах, лесах и горах. Застрять намертво в стене или разбиться при падении с небольшого бугорка — обычное дело в мире OFP. Каждый опытный игрок отлично знает, что танковая бригада противника менее опасна, чем необходимость устроить засаду на четвертом этаже панельного дома. В Army Assault обещают полное отсутствие подобных неприятностей, в доказательство чего действие кампании развернется на острове причудливейшего рельефа, наделенном огромным количеством крупных городов. А в качестве работы над ошибками на диск с игрой заботливо положат и старые кампании на обновленном движке.

ОСТРОВНАЯ ИМПЕРИЯ

Помимо банальной доводки движка ожидаются и существенные изменения в геймплее. Вполне возможно, что отдельных миссий не останется вовсе. Просто на определенной территории будут идти военные действия, и в зависимости от ваших предыдущих достижений станут планироваться последующие задания. Проваленная засада несет за собой тяже-

На определенной территории будут идти военные действия, и в зависимости от ваших достижений станут планироваться последующие задания.

лую оборону города, а вовремя взорванная колонна с машинами техподдержки не даст врагу быстро восстановиться после недавних боев. В полной же мере система свободного планирования миссий будет реализована в том самом безымянном проекте, о котором — на соседних страницах.

Несмотря на то, что движку
Орегаtion Flashpoint исполнилось
четыре года, в него изначально
был заложен огромный потенциал.
Легкая ретушь, сотня исправленных багов, и он будет выглядеть
немногим хуже отполированных
Battlefield 2 и Rainbow Six
Lockdown. А многие добавленные
в игру новшества привлекут не
только ветеранов виртуальных
войн, но и полных «салаг», знакомых с миром ОFP понаслышке.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- □ Движок Flashpoint по заложенным в него возможностям ничуть не устарел.
- □ За отсутствием глюков и бесконечных тормозов может получиться отличный «народный» шутер.
- Режим свободного планирования чем не революция в жанре?

нас смущает, что:

- Существует масса неопределенностей в концепции игры.
- Armed Assault может не потянуть на нечто большее, чем просто качественный аддон.

COVERSTORY

TOM KJIGHCM



самый осведомленный беллетрист Америки

Максим Петренчук

Тайны любят все. Одни тайны создают, другие их охраняют, а третьи, хлебом их не корми, пытаются их выведать. Так было заведено и так должно было продолжаться вечно. Тайна — это ведь удел избранных, иначе какая же это Тайна? Но простой парнишка из Мэриленда перевернул представление о закулисных делах, сделав их достоянием всего мира, доказав, что на секретных материалах можно сколотить приличное состояние, не опасаясь за свою жизнь. Главное — подключить фантазию. Военные конфликты, горячие точки, сафари на «Абрамсах», охота на олигархов и геополитические игры — сочинить объединяющий все это сюжет не так уж спожно. Берем отсталую страну третьего мира, помещаем туда лучок террористов или одного тирана, ставим склад с химическим оружием, добавляем две сверхдержавы, соревнующиеся за влияние, и засылаем туда ЦРУ на пару с КГБ. Звучит смешно? Том Клэнси, в чьем запасе таких «шуток» хватит еще не на один десяток лет, без труда докажет вам обратное.

ЭКСПЕРТ ИЗ НИОТКУДА

Самый осведомленный беллетрист Америки занимает четкую позицию, он не любит русских, а в его книгах всегда побеждают янки. Но если отбросить его зашкаливающий патриотизм, то окажется, что Клэнси — один из пучших писателей Нового Света, к тому же отлично разбирающийся в военной тематике. Миллионер основатель жанра «технотрилпер», создатель игровой студии Red Storm Interactive филолог по образованию и отличный бизнесмен, он — типичное воллощение «американской мечты», согласно которой даже обычный мальчик, родившийся в захопустном городке Балтимор штата Мэриленд, имеет все шансы стать фигурой мирового масштаба.

Юный Том жил привычной жизнью американского романтика: много читал, сочинял стихи. бегал за местными девицами и всегда хотел писать фантастику. Ради мечты о писательской карьере он поступил на филологический факультет. Неожиданно в университете Клэнси серьезно увлекся флотом и начал писать статьи в тематические журналы — денег



платили немного, но их вполне хватало на флиртование с сокурсницами.

Но, несмотря ни на какие стремления и увпечения, по окончанию факультета бурущий миллионер долго не мог найти нермальную работу. Несколько пет ему пришлось пахать страховым агентом. больше стаптывая ботинки нежели зарабатывая деньги. Такое положение вещей не могло продолжаться вечно.

БУНТ ОКАЗАЛСЯ КСТАТИ

Своим сложившимся будущим Клэнси обязан. временам своей молодости. Жизнь американских граждан в пятидесятых годах XX века сопровождалась беспрерывной антисоветской истерией и массовыми процессами против всех, кого подозревали в связях с коммунистами. Однажды Тому на глаза попалась пропагандистская статья, в которой рассказывали про бунт на советском корабле «Сторожевой», спровоцированный политруком-перебежчиком по фамилии Саблин. В материале сообщалось, что мятеж был подавлен при помощи артиллерии. а восставший политруководитель - отдан под трибунал и расстрелян. Тут же в голове Клэнси родился сюжет для будущей книги, в которой крейсер превратился в секретную подлодку «Красный Октябрь», а капитан стал литовцем, чтобы было понятно местным читателям. В пучших



Однажды Тому на глаза попалась пропагандистская статья, в которой рассказывали про бунт на советском корабле «Сторожевой», спровоцированный политруком-перебежчиком по фамилии Саблин. В материале сообщалось, что мятеж был жестоко подавлен.

традициях Голливуда писатель намешал в будущий сценарий секретных агентов США, американский флот. ЦРУ и типичный хепли-энд, который устраивал массового читателя.

Целый год Клэнси потратил на изучение нюансов, связанных с флотом, армией и военными доктринами. Создав действительно интересный сюжет и мастерски расписав его, в 1984 году Клэнси отнес рукопись «Охоты за "Красным Октябрем"» в издательство. Результат превысил все ожидания — 4 млн. проданных экземпляров, перевод на 14 языков, экранизация с Шоном Коннери в главной роли, а вслед за этим воемирная спава, обощедшая стороной лишь-СССР, куда литературу не в меру патриотичного американца, естественно, не пустили.

Найдя золотую жилу, предприимчивый Клэнси тут же переходит на плотный режим работы, штампуя книгу за книгой. Будучи законченным прагматиком, Клэнси высасывал тему «холодной войны» до последней капли, пока, наконец, в одно прекрасное утро по телевизору не объявили, что не далее чем вчера Советский Союз прекратил свое существование. Чтобы не потерять востребованность, Тому пришлось переключиться на новую актуальную тему — геррористов и китайско-японскую «экзотику». Спустя еще несколько лет Клэнси, видя возрастающую популярность компьютерных игр, основал собственную студию Red Storm Entertainment, и, следуя правилу горизонтальной интеграции (успешный бизнес должен обязательно расширяться), занялся разработкой игр.

VODKA, STUKACH, MEDVED II BURKA

Секрет успеха Клэнси при ближайшем рассмотрении оказывается прост, как фруктовое мороженое: писатель всегда дает людям интересные, проработанные и востребованные сюжеты. Отсюда и главное достоинство и одновременно недостаток его питературы — обилие так называемой «голливудовщины». С одной стороны, Голливуд умеет делать красивые, зрелищные и интересные блокбастеры, с другой — тираж любого такого фильма прямо пропорционален числу сознательно искаженных фактов. Так же и у Клэнси: автор прекрасно разбирается в системе работы советских спецслужб, но тут же пишет, будто у помощника министра обороны СССР дневная норма

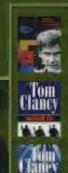
НЕ ДЛЯ КАПРИЗНЫХ

Клэнси стал одним из первых писателей, решивших освоить молодой и перспективный рынок компьютерных игр. В 1996 году была основана студия Red Storm Entertainment, чья первая игра — Rainbow Six (1998) — рассказывала игроку про нелегкие будни командующего подразделения. Следующие пинейки продуктов, Ghost Recon и Splinter Cell, описывали похожую тематику. Зная любовь Кланси к общемировым конфликтам, удивительно, что он не сделал ни одной масштабной военной стратегии. Вполне возможно, что причиной стала повышенная капризность поклонников жанра, напрямую сказывающаяся на продажах.

еды состоит из бутылки водки, куска колбасы и краюхи черного хлеба.

В таком подходе нет ничего удивительного, поскольку необходимо, чтобы даже самая последняя домохозяйка поверила в правдивость книги. Некоторые американцы до сих пор думают, что в Москве медведи в тупупах ходят, и именно поэтому веселее всего книги Кланси читать в оригинале, Только так можно познать колорит русского слова «Stukach» и встречающейся посреди текста фразы моряка «We shall fight for the Rodina!» Самые внимательные наидут в том же «Красном Октябре» русского по-





БИБЛИОГРАФИЯ:
The Hunt for Red October (1984)
Red Storm Rising (1986)
Patriot Games (1987)
The Cardinal of the Kremlin (1988)
Clear and Present Danger (1989)
The Sum of All Fears (1991)
Without Remorse (1993)
Debt of Honor (1994)
Executive Orders (1996)
Rainbow Six (1998)
The Bear and the Dragon (2001)
Red Rabbit (2002)

The Teeth of the Tiger (2003)

восточную экспансию. В результате все выпилось в позиционную войну в Германии и морскую — в водах Испандии

Другой интересный прогноз, по мнению Клэнси, хваленые американские «Алачи» в условиях реальной войны должны оказаться чересчур уязвимыми. И действительно, через 15 лет, в 2003 году, во время военной операции США в Ираке, хваленые «Степсы» показали себя далеко не с лучшей стороны, что также отлично подтвердила война в Югославии. Но самое интересное, что при всей своей прозор-

УКРАИНСКИЙ ОТВЕТ ТОМУ КЛЭНСИ

Когда в Украине произошла «оранжевая революция» и «януковские» отчаянно резались с «ющенковскими», на прилавках местных магазинов появились пиратские диски с игрой «Галичина» — пиратским модом к Ghost Recon. Покупателям самостийной модификации предлагалось в роли российского спецназовца освободить Украину от львовских сепаратистов. Диск свободно продавался и очень даже неплохо покупался, пока один из западных чиновников, случайно зайдя в магазин, не обнаружил пропагандистский продукт. После громкого скандала игра была изъята с полок, а дальнейшая судьба ее разработчиков до сих пор остается неизвестной. При этом о пиратстве не было сказано ни слова, и никаких жалоб в офис Ubisoft, находящийся в Москве, не поступало. Не иначе, как из политических же соображений.



В то же самое время, наивно считать Клэнси этаким «милитаризированным» Дэном Брауном, который, прикрываясь интеллектуальными клише, штампует откровенно «попсовые» сюжеты. В реальной жизни Том — настоящий специалист. Нередко он консультирует военных.

литрука по фамилии Путин, а во всех остальных книгах заметят регулярно попадающиеся иностранизмы типа «medved».

нострадамус за большие деньги

В то же самое время, наивно считать Клэнси этаким «милитаризированным» Дэном Брауном, который, прикрываясь интеллектуальными клише, штампует откровенно «попсовые» сюжеть. В реальной жизни Том настоящий специалист, и даже американская армия частенько обращается к нему за консультациями. Если он пишет про подлодки, создается впечатление, будто он ими командует не первый год. если сравнивает «Калашникова» и «Узи», кажется, будто действительно держал оба автомата в руках и досконально разбирается в их отличиях.

Кланси отлично разбирается во флоте и авиации, неплохо — в сружии, хужв — в бронетехнике, и совсем мало — в дипломатии и геополитике. Тем не менее, некоторые его выводы оказались судьбоносными и действительно оправдались, получив восторженные отклики многочисленных специалистов. К примеру, в 1986 году в книге Red Storm Rising Кланси описывал перспективу войны за нефть на Ближнем Востоке между СССР и США в 80-е годы. Так оно и вышло: испамисты подорвали в Азербайджане советскую нефтяную структуру, экономике СССР грозил неминуемый коллапс, и, немного посоветовавшись. Политбюро решило начать ближне-

ливости Клэнси тут же умудряется лепить непростительные глупости. Так, значимость знаменитой брежневской стратегии «танкового купака» в его книгах сведена на «нет», и литературные американцы колют наши «тэшки» как орешки. Это при том, что до сих пор русские танки считаются пучшими в мире, подтверждая свое качество количеством заказов на них.

двуликий том

Основная же особенность творчества писателя в том, что Клэнси буквально помешан на военных делах. В его вселенной не существует дипломатии, нет места тонким политическим интригам, и при любом раскладе любой войны Америка должна победить, иначе покупать его книги, с точки эрения целевой аудитории, не будет никакого смысла. Ведь гораздо проще дать читателю то, чего он жаждет, а не пытаться посвящать его в тонкости геополитики.

И в этом смысле Кланси стоит на голову выше многих своих коллег. Делая сознательные ляпы, слегка подтасовывая факты и населяя Россию исключительно медведями и членами кремпевской верхушки, он пытается вставлять в свои произведения какую-то аналитику. Закрывая глаза на несущественные для американского читателя мелочи, он снабжает его же массой познавательных нюансов, которые в художественной литературе являются редкими гостями. Возможно, именно поэтому его творчество далеко от статуса «бульварщина» и вряд пи приблизится к нему.

PlayStation®2 OFFICIAL MAGAZINE POCCUS



COVERSTORY



Игры специального назначения

Роман Овсянников

Где-то там, в тисячам миль отсюда, паннет гарыю и ничего не слышно от стрельбы. А по нашим экранам ползают пластмассовые танки, стрепяя восковыми пулями в оповянных солдатиков. Вместо крови льется клюквенный сироп. Доставайте колу, пол-коры, пиццу или что вы там предпочитаете во время шоу.

Вокруг горящий Багдад Могадишо, Кабул, Бейрут.... Обкуренные люди в черным тюрбанам с автоматами. Хаммерн. Вокруг Joint Operations, Ghost Recon, SOCOM. Вокруг вечерние новости. Устраивайтесь поудобнее. Нельзя пропустить такое реалити-шоу.

История жанра история военных конфликтов

ИСТОРИЯ ЖАНРА И ЛУЧШИЕ ЕГО ПРЕДСТАВИТЕЛИ

America's Army: Operations



Дата выхода: август 2002 Разработчик: U.S. Army Издатель: U.S. Army Платформа: PC

Совершенно бесплатный самоучитель молодого сержанта оказался к тому же неплохой игром. Столь тщательно смоделированного оружия вы точно нигде не найдете Радует и оперативность выхода обновлении и патчеи.

SOCOM: U.S. Navy SEALs



Дата выхода: август 2002 Разработчик: Zipper Interactive Издатель: SCEA Платформа: PlayStation 2

Несмотря на идиотское название, этот PS2-эксклюзив — добротным мутер с чуть упрощенной боевой системой, рвущийся в онлайн. К сожалению, у владельщев консолей от Sony в нашей стране с этим пока проблемы.

Tom Clancy's Rainbow Six Дата выхода: исль 1998 Разработчик: Rad Storm Издатель: Red Storm Платформа: PC, PlayStation

Delta Force Дата выхода: сентябрь 1998 Разработчик: NovaLogic Издатель: NovaLogic Платформа: PC

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Дата выхода: август 1999 Разработчик: Red Storm Издатель: Red Storm Платформа: PC, PlayStation

на пороге войны

Вы знаете как это бывает: жить в выдуманных мирах проще, чем в реальности. Хотя бы потому, что играя, большинство из нас стремится от нее уити, пусть не полностью и ненадолго. Никому не придет в голову оценивать аэродинамическую достоверность драконьего крыпа или реалистичность какого-нибудь огненного шторма. Чем дальше ты от настоящего времени — тем меньше вопросов.

Вспомните, как все начиналось. Место действия первых значимых шутеров — мир пибо на всю голову футуристический (Doom, Ouake), либо насквозь пропитанный всякой магической чертовщиной (Heretic, Hexen). Мощности компьютеров не позволяют сдепать особо умный AI или реалистичную баллистическую модель а без них никуда.

По мере приближения к реальности кое-что, конечно, меняется. Мы входим в двадцатый век век современных войн. Мы переигрываем Маркет-гарден Мы примерно двести восемьдесят с половиной раз высаживаемся в Нормандии, будь она неладна. Вооружение и основные принципы ведения боя в Medal of Honor, Call of Duly, Battlefield 1942, Vietcong становятся все более похожими на те, что применяются сейчас.

на тропе войны

Паралпельно совершенствуется графика, становится похожим на правду звук, входит в общеупотребительную речь слово-паразит «реализм». Но что-то все не то. Из вашего автомата тридцать, пятьдесят пет назад стрелял кто-то другой, кто-то настоящий. Все эти сражения давно выиграны (или проиграны), описаны, занумерованы и сданы в архив. Круиз-контроль работает, вы нувствуете дистанцию между игрой и собой. Разработчики заталкивают вас в машину времени, показывают красивое кино и даже дают пострелять. Большинство такого типа шутеров не депают упорними жетодами. Красивой историей, неожиданными сюжетными поворотами, визуальным фейерверком, наконец. И это вовсе не плохо.

ДВЕ БАШНИ

В то же время формируется и другой тип игр, с равными основаниями претендующий на эвание дедушки современных военных шутеров.

Осенью славного 1998 года, когда народ в нашей стране судорожно меняет доллары на рубли и обратко, в остальном мире с небольшим перерывом выходят два замечательных тактических проекта: Тот Clancy's Rainbow Six и Delfa Force. Без многочисленных сравнений в прессе, конечно, не обходится, хотя суть этих игр различается весьма сильно. Что и показывает дальнейшее развитие серии.

В Rainbow Six основа геймплея — планирование задачи для отряда аж из семи человек при этом ее, задачи, выполнение вырождается в действие скорее техническое. Вернее, в последовательность действий. Именно этот факт и служит основой для дальнейшего развития серии, в прошлогоднем RS: Raven Shield игровая механика по большому счету точно та же.

Delta Force же изначально и выслядит, и ведет себя иначе: необъятные открытые пространства, четкие приказы начальства, настоящие тактические, снайперские поединки, Впоследствии, правда, серию заносит в какиете непонятные дебри (точнев, пустыни): Land Warnor и особенно Black Hawk Down превра-



COVERSTORY

щаются в военно-патриотический расколбас с дымовыми гранатами и тупыми как пробка противниками, а былая тактика становится чем-то вроде аппендикса.

Тем не менее, именно эти две игры определяют нынешние фамильные черты жанра: понятие тактического плана миссии, честная физика (одна пуля — один труп) и общая атмосфера опасности и незащищенности.

СЕГОДНЯ И КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Подобное накопление опыта дает скачок в качестве. Как-то стихийно рождается новый класс игр — злых и бескомпромиссных, игр про почти настоящую войну. Современные технологии уже позволяют реализовывать достаточно масштабные боевые операции, рассчитывать траекторию пуль и моделировать качественные, правдоподобные взрывы, создавать детализированный окружающий мир и наделять врагов спожными алгоритмами искусственного интеллекта. Современные технологии позволяют делать все, что угодно - делать все, что угодно, с нами. Когда игроку предлагают штурмовать город, о котором он только пару дней назад читал в новостных лентах Интернета, это уже совсем другое восприятие.

Одной из первых ситуацию понимает «злопулярная» американская армия. В середине 2002го на РС выходит America's Army: Operations то ли игра, то ли симулятор боевых учений пехоты. Появление этого продукта — шаг в немалай степени пропагандистский: тем паче, что распространяется он совершенно бесплатно. Особенно в военкоматах. Утонченную пикантность ситуации придает разворачиваемая новым американским правительством антитеррористическая кампания.

Игра, тем не менее, получается весьма интересной: например, там очень детально смоделировано оружие и все, что с ним связано. Кроме того, она обладает голливудским звуком и кряжистым деревом всяческих многолользовательских опций и онлайновых рейтингов. Это, вкупе с уже помянутой благотворительной раздачей АА, делает ее весьма почитаемой в определенных кругах. Игра быстро обрастает аддонами и модификациями.

Кстати сказать, в этом году звездно-полосатые отряды доберутся и до PlayStation 2 с Xbox. Ищите America's Army: Rise of a Soldier в ноябре.

Я БЫСТРО УЧУСЬ, ОСОБЕННО КОГДА ПО МНЕ СТРЕЛЯЮТ

Несильно отстают и более привычные разработчики. Red Storm, создатель серии Rainbow Six, глядя на разброд и шатание, происходящие с конкурирующей серией Delta Force, запускает новый проект под новым именем — Tom Clancy's Ghost Recon. Этот проект уходит в сторону от чистой тактики, предлагая игроку более реалистичную боевую обстановку и больше действия. Это выражается, например, в сильно упрощенной системе командования и планирования.

Сюжет игры крайне занимателен; 2008-й год и русские реваншисты, угрожающие союзным республикам (что не мешает официальному изданию на территории России). Военная пропаганда шагает по миру так, в одной из миссий аддона к GR спучается эпическая битва на Красной площади, а в вышедшей год назад на всех консолях Ghost Recon 2 фантазия Тома Клэнси буйствует еще сильнее.

Просто для справки: вторая часть игры для. РС отменена.

БУРЯ В СТАКАНЕ

Чуть позже появляется Conflict: Desert Storm, задуманная как первая часть грипогии об операциях в Персидском заливе. Игра, вообще говоря, посредственная, зато исправно выходит на всех платформах. Операцию «Буря в пустыне» предполагается осуществлять посредством небольшого отряда при поддержке неказистой графики и управления с удобством ниже среднего.

Через год спешно выходит вторая часть. Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad. Снова на PC и всех консолях, включая GameCube. Военная операция в Ираке в самом разгаре. Разработчики вроде бы снова переносят нас в год 91-й, в битвы за нефть Кувейта, но все мы прекрасно знаем, что они имеют в виду куда более недавние события.



ИСТОРИЯ ЖАНРА И ЛУЧШИЕ ЕГО ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield



Дата выхода: март 2003 Разработчик: Utwooft Montreal Издатель: Ubwooft

Прямой конкурент SWAT 4. Продвинутая графика, операции по всему миру и уклен в сторону планирования — что еще нужно обичеру для счастья? Разве что продолжение — Alhena Sword.

Operation: Flashpoint



Дата выхода: март 2003 Разработчик: Bonemia Interactive Издатель: Codemasters Платформа: PC

OFP — до сих пор один из самых «атмосферных» военных сутеров. Взглянуть на нее стоит ради интересной, хоть и линейной кампании и множества сетевых возможностей. Аддон OFP: Resistance также вёсьма неплох.

Delta Force 2 Дата выхода: октябрь 1999 Разработчик: NovaLogic Издатель: NovaLogic Платформа: PC

SWAT 3: Close Quarters Battle

Дата выхода: нонбрь 1999 Разработчик: Sierra Entertainment Издатель: Sierra Entertainment Платформа: PC

Delta Force: Land Warrior Дата выхода: рожбов 2000 Разработник: NovaLogic Издатель: NovaLogic Платформа: PC

- История жанра история военных конфликтов

ИСТОРИЯ ЖАНРА И ЛУЧШИЕ ЕГО ПРЕДСТАВИТЕЛИ

SWAT 4



Дата выхода: anpens 2005 Разработчик: Irrational Games Издатель. Vivendi Universal Games Платформа: PC

Игра от Irrational — для тех, кого увлекают гактика и управление взводом Разнообразные антитеррористические миссии и продуманная система управления выделяют SWAT 4 в ряду конкурентов.

Joint Operations: Typhoon Rising



Дата выхода: ноябрь 2004 Разработчик: NovaLogic Издатель; NovaLogic Платформа: РС

JO изначально задумывалась как проект, ориентированный на сетевую игру. Если у вас быстрый Интернет — добро пожаловать в индонезмиские джунгли! Теплый прием с пальбой и взрывами обеспечен.

Delta Force: Xtreme Дата выхода: апрель 2005 Разработчик: NovaLogic Издатель: NovaLogic Платформа: PC

Close Combat: First to Fight Дата выхода: апрель 2005 Разработчик: Destineer Издатель: 2K Games Платформа: PC Xbox

Conflict: Desert Storm
Дата выхода: октябрь 2002
Разработчик: SCI

Издатель: Gomam Games Платформа: PC, GameCube, PlayStation 2, Xbox

IRON MALDEN

Позже появляется Operation Flashpoint: Cold War Crisis — один из самых талантливых проектов на тему. Замечательно детализированный, красивый и с отличной сетевой игрой. Местом действия, правда, выбраны абстрактные острова Мальден (очень похожие на Балканы). Все происходит в самый разгар холодной войны, в 85-м.

Здесь вы как нигде больше ощущаете себя не командиром элитного спецотряда, а обычным солдатом, выполняющим свою нехитрую работу, но от которого, по большому счету, ничего не зависит Куда-то едут джилы и летят вертолеты. Вблизи кто-то палит, вдали что-то взлетает на воздух. Война не просто идет вокруг — она шагает рядом с вами, иногда отвешивая здоровенного тумаха. А сохраняться разрешают только один раз за миссию...

НОВАЯ СЕТЕВАЯ ЛОГИКА

Во второй половине прошлого года NovaLogic, создательница знаменитой Delta Force, выпускает свою «альтернативную» игру под именем Joint Operations. Турнооп Rising. Проект ориентирован на сетевую игру, фактически, он переносит знакомые по Battlefield 1942 ощущения в современный мир. Депо происходит в наши дни индонезии, где в очередной раз один неизвестный нам человек пытается отнять власть у другого. В обязательном порядке прилагаются десятки квадратных километров джунглей и большое количество разно-всякой военной техники.

Несмотря на широкую аудиторию. Joint Ops не стесняется быть реалистичной. В некоторых моментах. Здесь очень легко умереть: как правило, для этого достаточно одного точного попадания. С другои стороны, управление старается понравиться вне зависимости от того, кто ты в данный момент — солдат или целый вертолет. Просто играть, грудно победить — кажется, этот позунг придумали в свое время еще создатели Commandos.

VIRTUAL INSANITY

Вся эта виртуальная всемирная экспансия продолжается. Игроделы не стесняются получать прибыли, манипулируя внутренней агрессией сотен тысяч людей. Каждый год их продукты становятся все совершеннее.

Но в ближайшее время военные шутеры вряд ли приблизятся к реальности сильнее, чем они есть сейчас. Речь не о физической модели или количестве отдельных травинок в ландшафте. Речь об этмосфере.

Никто не хочет быть в шкуре бойца, лежаще го в околе под пулеметным огнем.

Пюдям интересна романтика. Солдат не бросает товарища в беде, солдат у костра распевает песни, солдат форсирует реку вброд с оружием в зубах, солдат бьет без промаха, С колена из винтовки в самолет Солдат, в крайнем случае, погибает героем.

В действительности сто солдат из ста погибают пушечным мясом.

войну — в каждый дом

Неприятность состоит в том, что, наевшись этой романтики, мы перестаем отличать игру от реальности. Привыкнув воспринимать военные действия как жестокое, красивое, трагичное, но все же зрепище, мы уже не можем перестроиться. В новостных программах мы видим яркие взрывы, четкие текстуры и шикарную анимацию. И ничего более. При штурме района убито 1700 человек, потеряно 38 солдат. Вау, сложная миссия.

Недалекое будущее: небольшие эпизоды или миссии для популярных военных шутеров, основанные на реальных событиях в мире, появляются в Интернете, через какой-нибудь месяц, а то и неделю после этих событий.

Чуть более далекое будущее; командиры военных отрядов планируют свои спецоперации в зависимости от того, что интересного появилось в последнее время на сайте какой-нибудь там Operation: Flashpoint 3. А почему нет?

Пока же нас дразнят по телевизору идеальным, но неинтерактивным игровым миром. Но продающиеся в магазинах игры все еще далеки от жизни.

С каждым новым шутером эта грань между двумя мирами становится чуть менее четкой. Что будет, когда она сотрется совсем?



Турагенство «Теперь ты в армии»

Горячие точки реального и виртуального миров — насколько они совпадают? Какому городу, какой стране готовиться к следующей атаке цифровых террористов, сепаратистов, миротворцев? Карта мира говорит сама за себя.



Лондон, Англия Rainbow Six

Много стрельбы вокруг Аббатства и Биг-Бена это Rainbow Six.



Лос-Анджелес, США SWAT 4

Быть бойцом SWAT в Городе Ангелов очень удобно — без работы не останешься.

MORTHERIC



Бейрут, Ливан Close Combat: First to Fight

Ррреволюции после выборов средней честности — дело обычное.



Ghost Recon: Island Thunder

Только спецотряды могут восстановить спокойствие после смерти Фиделя.

Эритрея Ghost Recon: Desert Siege

Отделение государства Эритрея от Государства Эфиопия — во всех подробностях.



Рио-де-Жанейро, Бразилия Rainbow Six: Raven Shield

Самый криминальный город мира нуждается в поддержании порядка извне.



представляет

COVERSTORY



Грузия Ghost Recon

Именно здесь в 2008 году начинается военная экспансия русских реваншистов.



Самарканд, Узбекистан Rainbow Six: Eagle Watch

Среди прочих миссий в этой игре присутствует освобождение Тадж-Махала от террористов.



лагает, что в недалеком будущем северо-корейские коммунисты все-таки сделали ядерное оружие.

Багдад, Ирак Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad

Официально — «Буря в пустыне». На деле — вольное переложение «Шока и трепета».



FRICA

Могадишо, Сомали Delta Force: Black Hawk Down

Провальная операция в Могадишо — одна из главных неудач отряда «Дельта».



Индонезия Joint Operations: Typhoon Rising

Собирать разваливающуюся на колючие куски Индонезию — наша с вами задача.

Макс Пейн

и его взгляды на жизнь, любовь и смерть

Все мое прошлое — лишь разрозненные рисунки на бумаге. Сказанные когда-то слова висят в воздухе, как воздушные шары. Я — персонаж комикса. Смешно до смерти... Это худшее, что могло со мной произойти.

Прошлое — **это головоломка.** Оно словно разбитое зеркало. Пытаясь собрать его по кусочкам, ты видишь, как оно меняется. И меняешься вместе с ним. Оно может убить. Может свести с ума. Или помочь обрести свободу...

Бежать от прошлого — все равно что бегать по кругу.

Однажды ты узнаешь, что госпожа удача — настоящая шлюха. Как раз в этот момент у тебя не окажется в кармане ни гроша.

После 2000 года конец света превратился в клише. Но не мне об этом судить, конченому человеку, пытающемуся противостоять империи зла и борющемуся с чудовищной несправедливостью. Все субъективно. Существуют только личные трагедии. Когда это случается с тобой, ничто уже не клише.

Когда начинают стрелять, все решает случай. Думать иначе — обманывать себя. Все, что ты можешь сделать — жать на курок и оставаться в живых... столько, сколько получится.

Прошлое — **это зияющая бездна.** Твой единственный шанс — обернуться и заглянуть в нес. Но это как целовать холодные губы умершей возлюбленной. В ее раскрытых устах — только тьма. Мы готовы страдать и умирать за то, что нам дорого. За любимых, за то, во что верим.

Зеркала куда привлекательнее телевидения.

Все это время мы неправильно понимали сказку о спящей красавице. Принц целовал ее не для того, чтобы разбудить. Проспав сто лет, едва ли кто-то сможет проснуться. Все было наоборот. Он поцеловал ее, чтобы самому очнуться от кошмара, из-за которого он оказался там.

Загадка пропасти в том, что как бы долго ты ни карабкался наверх, в любую минуту можешь сорваться.

Когда кто-то вытаскивает тебя из-под обломков, когда ты уже сдался и смирился со смертью... это любовь. Когда кто-то, как бы тяжело ни было, говорит, что надежда есть... Что есть выбор. Что можно убрать пистолет. Это любовь. Любовь причиняет боль.

Я не знаю, как насчет ангелов, но людей наделяет крыльями страх.

Когда думаешь, что достиг самых глубин отчаяния, неожиданно становится еще тяжелее. Как заставить умолкнуть голоса в голове, что шепчут, что ты должен быть доволен... что хотя бы теперь твоя месть оправдана с любой точки зрения. Эти голоса не оставляют ни малейшего сомнения в том, что я проклят.

Все неприятности в моей жизни всегда начинались со смерти женщины.

Выбора нет. Есть только прямая линия. Иллюзия появляется после, когда спрашиваешь «Почему я?», «А что, если бы..?» Когда оглядываешься и четко видишь все пути, которыми мог бы пройти, будго ветви дерева бонсай или разветвленную молнию.

Смерть неизбежна. Страх перед ней заставляет нас играть осторожно, подавляя эмоции. Это проигрышная позиция. Без страстей вы — покойник.

Эйнштейн был прав, время относительно. Когда на вас направлено дуло пистолета, время замедляется. Ваша жизнь проносится перед вами, оставляя разбитые сердца и шрамы. Осознав это, вы можете прожить полноценную жизнь за долю секунды.

Стрельба из пистолета — это выбор из двух вариантов: либо вы жмете на спусковой крючок, либо нет.

Загадка пропасти в том, что как бы долго ты ни карабкался наверх, в любую минуту можешь сорваться.



Олег Иноземцев

pokaamue cmapozo cbema

Хоть раз в несколько лет 1 сентября происходит что-то хорошее. В этом году в этот день в Европе торжественно стартовала PSP. В Великобритании, где Sony из кожи вон вылезла, чтобы не допустить попадания на рынок импортных приставок, люди чинно-благородно выстроились в длиннющие очереди. В остальных частях Старого Света картина была чуть менее впечатляющей, но в целом похожей. И ничто бы не омрачило этот день, если бы не одно обстоятельство. Одна мысль не давала покоя тысячам мерзнущих в очередях геймеров: они получили PSP последними. Японцы играют в нее уже почти год. Американцы - полгода. Почему же о Европе вспомнили в последнюю очередь? Чем она так провинилась?



Старушка Европа в пролете, как фанера над Парижем.

Подобная ситуация случается не в первый и не во второй раз. Она повторяется практически каждый раз, когда выходит новая консоль. С ней же мы сталкиваемся, когда речь заходит о выпуске в Европе приставочных игр, созданных за океаном (прежде всего, разумеется, японских). Сбор под петициями подписей геймеров, молящих издателей выпустить очередной японский шедевр в Старом Свете, давно перестал быть чем-то из ряда вон. Хотя, если на секунду задуматься, ситуация абсурдна. Ведь речь идет не о благотворительности. Люди просят упирающегося издателя дать им возможность потратить деньгина его продукцию! Адам Смит перевернулся бы в гробу.

мимо кассы

Истории с невыходом в Европе японских тайтлов многочисленны и зачастую смешны. Эпопея с Хепозада стала притчей во
языцех (о ней вообще отдельный разговор). Не менее показательна и история с популярнейшей вселенной Shin Megami

Тепѕеі. В Японии сериал выходит вот уже почти 15 лет. В США он дебютировал больше 10 лет назад. В Европе — в июле этого года. Atlus удостоила нас Shin Megami Tenѕеі: Lucifer's Call... и все. Американцы давно прошли Shin Megami Tenѕеі: Digital Devil Saga (во многом родственную Lucifer's Call) и со дня на день ждут Digital Devil Saga 2, а европейцы опять остались ни с чем.

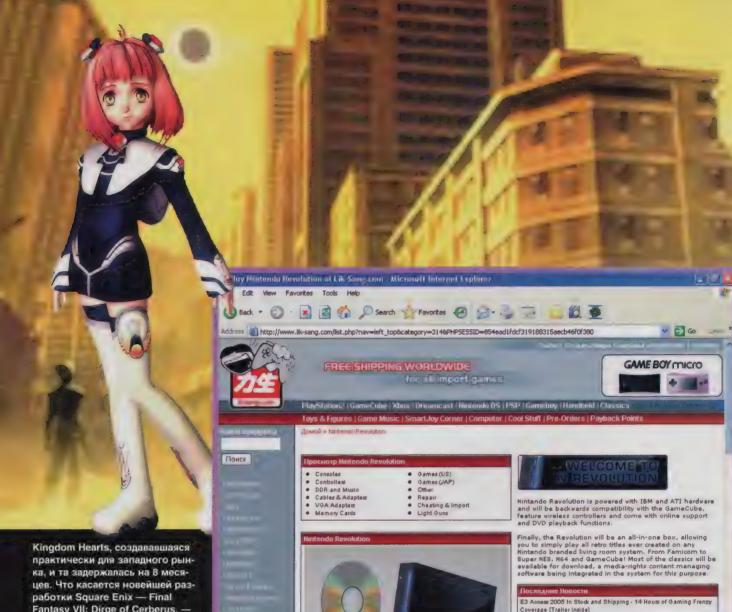
Но это все хоть и шедевры, но шедевры, не приносящие очень много денег. С ними действи тельно все непросто (хотя непонятно, почему это должно волновать потребителей). Какова же судьба более популярных тайтлов? Тех, скажем, что с завидной регулярностью выпускает гигант японской игровой промышленности Square Enix? С ними ситуация ненамного лучше. Final Fantasy X — игра, ради которой многие купили себе PlayStation 2 — вышла в Европе лишь через год после ее японской премьеры и через полгода после американской. Столько же до берегов Старого Света добиралась и Final Fantasy X-2.

САГА О ТРИЛОГИИ В ДВУХ ЧАСТЯХ

lebelajahal

Сразу после выхода Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht в стане поклонников японских RPG началось нечто невообразимое. Namco удалось почти невозможное: создать ролевую игру, которая решительно ничем не уступала бы Final Fantasy, а во многом даже ее превосходила. В основном потому, что была куда менее попсовой. Однако именно из-за этого в США она продалась довольно плохо. До Европы же не добралась вовсе, чем вызвала бурю негодования геймеров.

Прошло время и — о чудо! — выяснилось, что Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose в Европе все-таки выйдет. Причем уже совсем скоро. Проблема лишь в одном. Xenosaga — это трилогия. Замороченная настолько, что вникнуть во все нюансы сюжетных перипетий очень трудно, даже пройдя обе части (уже вышедшие в Японии и США). И хотя одна часть игры, конечно, лучше, чем ни одной, ситуация все равно складывается абсурдная. Тем более, если учесть, что никто не поручится за выход в Европе Xenosaga Episode III.



Fantasy VII: Dirge of Cerberus, то для Европы она официально еще даже не анонсирована.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАНАВЕС

Главная причина проблемы до смешного проста: из трех главных рынков видеоигр Европа — самый сложный и наименее привлекательный. Даже если не считать Россию частью Европы (а в данном контексте игровые издатели ее таковой как раз не считают), по численности населения Старый Свет вдвое превосходит США и вчетверо — Японию. Несмотря на это, европейцы тратят на игры куда меньше денег, чем их собратья за океаном, и по обороту этот рынок остается самым маленьким. Тем более, когда речь заходит о продажах японской продукции. Против менталитета не попрешь США — страна эмигрантов. К тому же, с Японией ее связывают давние торговые отношения.

КАК МЫ КУПИЛИ СЕБЕ СЧАСТЬЯ

Мы бы не взялись рекомендовать вам те или иные интернет-магазины, если бы не опробовали на себе, как работает вся система. Отчитываемся.

Первым делом мы отправились на еВау. Регистрация занимает считанные минуты. От вас не требуется решительно ничего, кроме знания самых элементарных сведений о себе. Далее — выбираем товар. В нашем случае это были Shin Megami Tensei: Nocturne (всего за несколько месяцев ставшая чуть ли не раритетом) и Shadow Hearts: Covenant, который ваш покорный слуга умудрился пропустить. За Nocturne расплачивались наличными. Мы связались с продавцом, убедились, что он принимает деньги через Western Union, отправили нужную сумму. Уже на следующий день продавец отрапортовал, что отправил товар. Итого мы выложили: \$75 за саму игру и \$8 за доставку авиапочтой. Shadow Hearts: Covenant покупали через небольшой магазинчик. Оплата — по карте Visa Classic, всего \$21. Доставка авиапочтой — еще \$4. Nocturne ждали меньше трех недель. Covenant «путешествовал» чуть дольше — около пяти недель. В этом проблема магазинов: у них больше хлопот и с ними сложнее связаться. Зато гарантий больше.

Вторым на очереди стоял Lik Sang. Уж очень нас манила красная японская DS (\$170). На сей раз мы решили испытать все прелести курьерской доставки. Стоит дорого — \$63 через DHL. Зато всего через два с половиной дня после оформления заказа на пороге редакции нарисовался курьер. Правда, нас ждал неприятный сюрприз. Если груз, перевозимый через российскую границу, стоит дороже 5000 рублей, он облагается пошлиной. Плюс DHL берет плату за ускоренное прохождение таможни (очень ценная штука; если бы не она, нам бы самим пришлось ехать на таможню, стоять в очередях и общаться с чиновниками). Итого еще \$95.



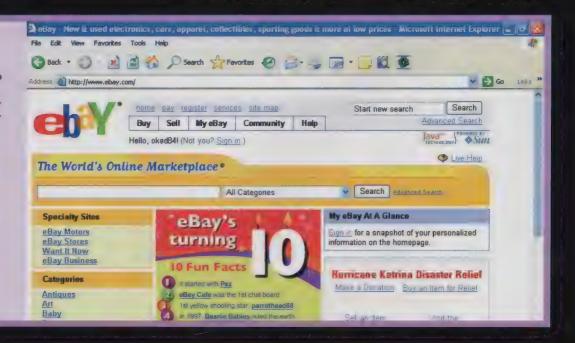
в прибыли, мягко говоря, не соответствовавшей ожиданиям издателей, ситуация не была бы настолько отчаянной. Проблема в том, что чисто технически выпустить японскую игру в США гораздо проще и дешевле, чем в Европе. Ее нужно лишь перевести на английский язык и доставить через океан. Со Старым Светом все куда сложнее. Вопервых, игру нужно перевести из формата NTSC в PAL - про цесс долгий и мучительный вторых, диалоги необходина ревести не только на англиис кий, но и на основные европейские языки. В случае с RPG, отличающимися огромным коли-

существенные затраты. В-третьих, необходимо иметь налаженные каналы распространения игр. ведь дело приходится иметь не с одним большим организованным рынком, а с несколькими десятками маленьких. Неудивительно, что в большинстве случаев издатели не решаются идти на риск. Японские игры, особенно ролевые, хоть и полувярны в Европе, никогда не принесут их создателям столько же денег, сколько очередной футбольный менеджер. Поэтому добираются до Старого Света только Final Fantasy и еще несколько проектов, сопоставимых с ней по масштабам.

в большинстве случаев издателей винить не за что. Зарабатывать деньги в игровой индустрии с каждым годом становится все сложнее, поэтому трудно обвинять производителей игр в том, что те не хотят идти на большой риск. Как это обычно и бывает в подобных случаях, корень зла в порочности системы в целом. Система эта называется региональное кодирование. Порочна она хотя бы потому, что противоречит антимонопольному законодательству большинства стран, которые затрагивает. Если потребитель покупает приставку, производитель не вправе указывать ему,

ВЫ НЕ НА ПРИВОЗЕ, БАТЕНЬКА!

Потенциальных покупателей на еВау вполне резонно смущает тот факт, что при любом способе оплаты сначала нужно перевести деньги и лишь потом — получить товар. Случаи мошенничества, конечно, случаются, но они редки. Для каждого зарегистрированного пользователя на еВау ведется статистика отзывов. Так что если вы собираетесь что-то купить у человека, о котором 99.7% покупателей отзываются положительно, можете смело выкладывать свои кровные.





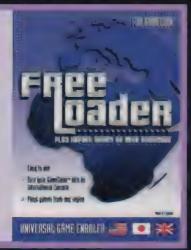
где он должен покупать для нее игры. Однако когда существует огромное число корпораций, которым эта система на руку, и практически ни одной, которым она бы пействительно мешала. никто не станет ввязываться в судебную тяжбу, грозящую затянуться на несколько лет. Мы неслучайно начали разговор с запуска PSP. Это как раз приставка, игры для которой лишены региональной защиты. Однако много ли толку, если Sony подала в суд на несколько бричит пугающе, но на практике это не так дорого и сложно, как может показаться. Самая значительная статья расходов в этом предприятии - покупка американской или японской приставки. Увы, других законных средств обойти региональную защиту нет (если только речь не идет о GameCube).

КУДА БЕЖАТЬ

В поисках импортных игр первым делом загляните на еВау (www.ebay.com). Там можно

СВОБОДУ ПОПУГАЯМ

Единственная приставка, на которой можно легально запускать игры любых регионов, — GameCube. Все, что для этого нужно сделать, купить диск под названием Freeloader, позволяющий снять региональную защиту. Отрадно, что хотя бы Nintendo проявила заботу о покупателях (хотя производит Freeloader не она, без ее согласия создание подобного диска было бы невозможно).



ОФИЦИАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ

танских магазинов только за то, что те продавали ее консоль, привезенную из США и Японии? Больше всего в системе регионального кодирования заинтересованы именно производители «железа». Если бы не треклятое зонирование, у нас вообще бы не было повода для сегодняшнего разговора.

К счастью, есть несколько вполне легальных способов преодолеть препоны, которые ставят компании, денно и ношно

твердящие о том, как сильно они о нас заботятся. Большинство хардкорных геймеров в Европе давно смирились с тем, что единственный способ играть в то, во что хочется, а не в то, что есть в магазинах,

покупать игры за океаном. Зву-

Не к пицу бабке девичьи пляски

найти решительно все: любые игры, любые приставки из лю бых регионов. Единственная проблема — оплата. Увы, одного только наличия кредитной карты будет недостаточно. В основном, на еВау платежи проводятся через систему PayPal. Обпадатель карты российского банка не сможет в ней зарегистрироваться. Такая уж у нас замечательная банковская система. Остается два пути. Первый: иметь дело с небольшими интернет-магазинами, которые продают свои товары через еВау (их там очень много). Они могут принимать платежи по кредитной карте напрямую. Второй: использовать Western Union или аналогичные ей системы перевода наличных. Это дорого (комиссия составляет 10-20% платежа), но иногда это епинственный способ.

Проще и дешевле (хотя и ненамного) покупать игры в больших интернет-магазинах. Но, увы, Amazon, Electronics Boutique, Gamestop, Toys R US и прочие гиганты игры в Россию просто не доставляют. Остаются небольшие магазинчики и... Lik Sang (www.liksang.com).

отарушка Европа отдыхает.

Последний известен геймерамколлекционерам не меньше. чем еВау. Он замещан в половине скандалов, связанных с сетевыми магазинами. А все потому, что в Lik Sang всегда есть самые последние игровые новинки со всего света, какими бы редкими они ни были. Если вы хотите одним из первых в России заполучить, скажем, Nintendo Revolution, обращайтесь именно сюла. Благоваря тому, что магазин доставляет что угодно и куда угодно, несмотря ни на какие протесты издателей и производителей железа, он стал настоящим символом борьбы за игровой мир без границ.

В поисках японских новинок загляните на www.playasia.com. Если на вашей приставке запускаются игры, привезенные из Японии, и языковой барьер вас не смущает, это место определенно придется по душе. Согласитесь, непросто устоять перед соблазном сыграть в Final Fantasy XII сразу после выхода игры, не ожидая полгода, пока ее переведут на английский.

Цена вопроса зависит от того, насколько быстро вы хотите получить игру. Доставка авиапочтой занимает 2-3 недели и стоит всего \$5-10 (а иногда и вовсе бесплатна). Услуги UPS, DHL и других аналогичных перевозочных компаний обойдутся вам в \$30-40 (так что по одной игре в этом случае лучше не заказывать), зато товар доставят на дом через 2-3 дня.

Стоит ли игра свеч? Если вы покупали приставку ради Tekken, Need for Speed u Grand Theft Auto, вероятнее всего, нет. Если же вы любите игры, рассчитанные не столько на массовый рынок, сколько на ценителей и эстетов (и японцев заодно), ваша игровая жизнь может стать значительно богаче и интереснее. Особенно если решитесь-таки заказать что-нибудь непосредственно из Японии.

Мы обратились к Александру Харламову, директору по маркетингу и продажам Sony Computer Entertainment Europe в России и странах СНГ, с вопросом о том, как российское подразделение Sonv относится к тому, что пользователи покупают игры за границей. «Думаю, российским пользователям интереснее покупать наши [официально продающиеся в России -О.И.] игры, особенно если они локализованы, — уклончиво ответил Александр. — «Софт Клаб» [официальный дистрибьютор игр для PS2 в России — О.И.] четко понимает специфику рынка. Мы не доставляем игры, которые не пользуются спросом». Добавить к этому можно лишь одно: «Софт Клаб» действительно прекрасно понимает специфику рынка. Вот только привезти в Россию компания может только те игры, которые официально вышли в Европе. Поэтому, даже если бы чутье подсказало «Софт Клабу», что Xenosaga продавалась бы у нас как горячие пирожки (впрочем, это вряд ли), он бы все равно ничего не смог сделать.



GAMETAShion На ногах: демисвзониме ботинки Enforced Chain Boots of Punishment, 1509 евро На голове: закрытый головной убор из оникса Олух Steel Halm, 28770 евро. Pegkoe кольцо с резьбой Violet Omate Ring of Expertise, 7227 евро. В руках: набор мечей Чита и Гита из коллакции Luun's Deathblades. Уникальное позолоченное кольцо Outrider's Signet, 987 eapo. Monkeyman Редкое кольцо Fortunate Elaborate Ring of Proficiency, 3741 евро. прокачанный и опытный воин вселенной Dungeon Siege Konse Twillight Talisman of Proficiency, 1809 appo На руках: летние перчатки Noblegrip, 4891 евро. 🗸 Уникальное золотое кольцо Stoutgnp, 9042 евро. темонстрирует модные вещи, котирующиеся Дмитрий Чернов (редактор XS Magazine), (43-й уровень) 8136 евро каждый



PlayStation 2

Chmi

Жанр: Action Издатель: Konami Разработчик: Konami Официальный сайт:

www.konami.com/gs/gameinfo.php?i d=20 — 15k

Клан Бальмонов в полном составе ушел в запой по случаю очередного избавления от Дракулы, цепь повесили на самое видное место в наследном замке, а топор убрали подальше, чтобы гости не порезались. Учитывая, что Дракулу завалили совсем недавно, и ему еще почти сотню лет дрыхнуть в своем гробу, на арену выходит новое Зло, рангом пониже. Кому с ним сражаться? Ответ таится в каждой аптечке: лечить подобное подобным.

Святослав Торик

ектор, некогда Лейтенант Графа Дракулы, окончательно убедился в том, что смерть и разрушение — это ужасно скучно, разочаровался в своем повелителе и встал на путь



ГЛАВНЫЙ ПО ВАМПИРАМ Японский игровой дизайнер Кодзи Игараси очень любил серию Castlevania. Настолько сильно любил, что в 1996-м году отказался от работы над продолжением сверхпопулярного в Японии «симулятора свиданий» Tokimeki Memorial ради перехода в Castlevania Team. Начав с Symphony of the Night, Игараси пропустил только один проект, но зато блестяще завершил все остальные. Сейчас он работает над Curse of Darkness, клятвенно обещая покончить с ним этой осенью.







СВОИ СРЕДИ ЧУЖИХ

Невинные Демоны пребывают в арсенале Гектора в количестве 30 штук. Вызвать можно любого из них, и жить он будет до тех пор, пока враги не обкусают ему все пятки. Демоны специализируются на различных вещах: помощь в решении головоломок, лечение Гектора или уничтожение врагов. Например, гигантский голем с легкостью расшвыривает зомби, имевших неосторожность к нему приблизиться, грифоноподобное существо переносит Гектора через самую глубокую пропасть, и так далее. Сахар по вкусу.



Огромный минотавр в качестве оружия использует колонны, которые выдирает прямо из зала, где проходит битва.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Игра будет автоматически фиксироваться на ближайших
- к Гектору врагах, чтобы сражаться было удобнее.
- Смена оружия означает смену тактики, используемой при уничтожении зомби и вампиров.
- □ Композитором выступает Митиру Юмане, и в отличие от предыдущей части, в этой балом будут править гитары и басы.

нас смущает, что:

- Отменили комбинации приемов, теперь за все удары отвечает только одна-единственная кнопка.
- Обещали нелинейное исследование уровней, но в последней показанной версии отсутствовал даже намек на карту местности.

добра. Правда, жить в мире и покое оказалось сложно — когда другой Лейтенант Тьмы убивает твою жену, волей-неволей приходится брать в руки что-нибудь увесистое и идти раздавать пироги встречным демонам.

МЕСТЬ ПО-ЧЕРНОМУ

Помимо исчадий ада по дороге будут попадаться и «параллельные» (идея с «фамильярами» из Symphony of the Night все-таки получила свое развитие). По званию Гектор — Адский Кузнец (Devil Forgemaster), и может вызывать Невинных Демонов (innocent Devils). Свежевызванного «джинна» он тут же направляет на общественные работы: кружить вокруг себя, оттесняя нечисть, переносить хозяина через пропасти, пользоваться боевыми приемами, когда нужно, и так далее. Но не стоит позволять демону делать всю работу. Копаті отказалась от «скиллов» в пользу новой ролевой системы. Теперь, убивая врагов, Гектор получает опыт и повышает собственные характеристики. Соответственно, слишком частое использование помощников может привести к негативным послед-

Новые боссы, в лучших традициях Копаті, не заставят скучать утомленного боями с толпами нечисти игрока. Так, огромный минотавр в качестве оружия использует колонны, которые выдирает прямо из зала, где проходит битва. А в сражении с виверной Гек-





Убивая врагов,
Гектор получает
опыт, что позволит
ему бить сильнее,
бегать быстрее
и так далее.

тор большую часть времени проводит в воздухе — либо подкинутый монстром, либо терзая его бренную плоть. Что касается обычных монстров, то их неторопливое умерщвление скрашивают нестандартные симбиозы вроде рыцарей на динозаврах.

НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

Как и предыдущая игра — Lament of Innocence - Curse of Darkness будет полностью трехмерной. Опасения по поводу некачественной графики лучше сразу отбросить: вряд ли опытная команда разочарует нас неграмотным дизайном или «деревянными» моделями. Тем более, Кодзи Игараси пообещал, что большая часть игры пройдет вне замка, на свежем воздухе — а уж там-то всегда есть, где развернуться. Означает ли это, что нас ждет оригинальная атмосфера? Определенно. К тому же, бессменный композитор серии Митиру Юмане, поэкспериментировав с оркестром, решил «пересесть» на тяжелый рок. Сами представляете, какой ядреный салат из этого получится.



Saint's Row

Я бы в гангстеры пошел

Xtrox 760

Жанр: Action
Издатель: THQ
Разработчик: Volition
Официальный сайт:

www.thq.co.uk/games/product/Saint %.27s+Row

Как показала GTA: San Andreas, тема разборок между афроамериканцами вызвала у общественности неподдельный интерес. Миллионы коробок для PS2, Xbox и РС разбежались по своим законным владельцам, и это несмотря на то, что после скандала с околосексуальным контентом магазины быстренько поснимали игру с полок. Новую волну интереса к черным братьям оседлала Volition, до недавнего времени промышлявшая марсианскими шахтерами и мстителями из комиксов.



ВСЕ В ХОЗЯЙСТВЕ ПРИГОДИТСЯ

Для ударников игрового труда разработчики подготовили огромное количество скрытых вещей: ювелирные изделия, модную одежду от местных дизайнеров, татуировки и даже музыкальные композиции. Все это, разумеется, можно хранить и у себя на виртуальной «малине», дабы иметь возможность в любой момент насладиться найденным сокровищем. Полная интеграция, в общем.

Святослав Торик

Saint's Row or GTA: SA ocталась только идея с захватом районов. Банду главного героя, известную как 3rd Street Saints, хорошенько прижали три конкурирующие «организации», отобрав практически весь контроль над городом. Мегаполис разбит на 35 районов, каждый из которых состоит не только из жилых домов, битком набитых чернокожими головорезами, но и из магазинов, ломбардов, закусочных и других заведений, на которых держится бандитская экономика. По размерам же Still Water, согласно утверждению разработчиков, занимает площадь, едва ли уступающую Vice City сами знаете откуда.

БОЛЬШЕ ПОНТОВ

Но главное — это старый добрый «респект», который здесь влияет на окружающую среду и наоборот. Если посреди бела дня на главной улице города застрелить десять ни в чем не повинных человек, то

Приятные текстуры, динамическое освещение и спец-эффекты станут, возможно, пробой пера такого уровня на Xbox 360.







свидетели обязательно запомнят эту расправу. Это не только снизит уровень уважения к вам, но и может помешать развитию в дальнейшем. Окружающие будут показывать на вас пальцем на улице. таранить на своем автомобиле или просто писать на заборах «главный герой — козел». Интерактивность окружения и обшая вседозволенность позволяют выделывать различные фокусы. К примеру, можно прийти в магазин одежды и честно купить «крутой» галстук или наставить на продавца пистолет и потребовать «удавку» бесплатно. В крайнем случае дождаться ночи и под покровом тьмы забраться в магазин за вожделенным шнурком. Но даже ночью вас могут заметить и опознать, если забудете снять с себя фирменный бандитский «прикид».

БЛЕСК ПЛЕВКА

Volition не желает изобретать велосипеды, поэтому музыкальное сопровождение игры будет состоять из репертуара десятка радиостанций, включая парочку «чистых» ток-шоу. В определенные моменты по радио будут крутить рекламу каких-нибудь крупных магазинов, а в передаче могут случайно обмолвиться о предстоящей гонке с очень внушительным призовым фондом. Утверждают, что под это дело уже лицензированы сотни треков — от классических произведений до современных хитов. Остается только взглянуть на имя



Можно прийти в магазин одежды и честно купить «крутой» галстук или наставить на продавца пистолет и потребовать «удавку» бесплатно.



разработчика и платформу, для которой создается Saint's Row, чтобы соорудить на лице уважительную мину и приняться жадно рассматривать скриншоты. Приятные текстуры, динамическое освещение и спецэффекты станут, возможно, первой пробой пера такого уровня на Хbох 360. Не исключено, что после выхода игры где-нибудь в районе Рождества анонсируют и порт для PC. Тогда-то мы и посмотрим, насколько сильны отличия мощной приставки ближайшего будущего и «вечной платформы».



CAPTURE THE CHAIN Оригинальные многопользовательские режимы при ближайшем рассмотрении оказываются похожи на свои аналоги в жанре action. Так, в режиме «Big Ass Chains», сильно напоминающем пресловутый СТГ, нужно вместо флага отобрать у противника золотую цепь, в которой он щеголяет по улицам, и сдать ее в ломбард. В «Protect the Pimp» необходимо защитить подопечного сутенера, в то время как команда противника пытается его завалить этот процесс знаком по одному из режимов в Counter-Strike. И все в том же духе.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- В игре используется физический движок Havok 3, и это первый подобный проект для Xbox 360.
- □ Система персонализации позволит создать собственного героя, регулируя все его параметры, вплоть до объема бедер.
- В игре будут миссии, в которых можно заработать «респект» и деньги.

нас смущает, что:

- Игра была анонсирована на ЕЗ 2005, а датой релиза уверенно называют конец этого года.
- Saint's Row разрабатывают на dev kit'e G5 Alpha, и ближе к выходу самой приставки наверняка придется что-то менять или вырезать.

PREVIEW

Делать игры про Вторую мировую сегодня — все равно что снимать фильмы о Ленине в бывшем СССР: желающих прикоснуться к теме много, а вот что-то приличное получается у единиц. В Relic Entertainment это прекрасно понимают, поэтому их Ленин — самый лысый, с самой крутой кепкой и самой вытянутой рукой.

PE

Жанр: RTS Издатель: THQ

Разработчик: Relic Entertainment

Официальный сайт:

www.companyofheroesgame.com



Company of Heroes

Их оставалось только трое из восемнадцати ребят

Егор Просвирнин

вторы Homeworld и Dawn of War пренебрежением к красотам никогда не отличались. Посему, собирая информацию об их новом проекте, можно заранее предположить, что он будет выглядеть недурственно. Но такое качество картинки и представишь-то себе не сразу: наступили времена, когда стратегии выглядят лучше, чем шутеры. И это не шутка — Company of Heroes использует лицевую и скелетную анимацию плюс технологию lipsync, синхронизирующую движения губ с речью (sic!). Жуть.

НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ НАУКИ

В библиотеке СоН находится свыше 700 разных движений (в Dawn of War их было около 150). в числе которых правдоподобно падающие на землю и прячущиеся в укрытиях солдаты, попавшие под обстрел, обмундирование, покрывающееся грязью и так далее. Об общем уровне детализации не хочется и заикаться — одни только тени есть у каждого объекта вплоть до самого ничтожного листика на солдатском плече. А модель разрушений и вовсе такая, что любая Red Faction в своей изначальной концепции выпьет яду,



Наступили времена, когда стратегии выглядят лучше, чем шутеры. И это не шутка — Company of Heroes использует лицевую и скелетную анимацию плюс технологию lip-sync, синхронизирующую движения губ с речью (sic!). Жуть.



КРАЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ Все бы хорошо, но из Relic не так давно ушел отец-основатель Алекс Гарден. Именно этот человек придумал и выносил концепцию Homeworld? проекта, на котором компания сделала себе имя. Конечно. мы ничуть не сомневаемся в грядущем величии Company of Heroes, но отсутствие стержня коллектива не может не огорчать. В любезном сердцу Отечестве нечто подобное приключилось с Андреем Кузьминым и его K-D Lab.



НАГРАДНОЙ ЛИСТ

Не только мы пускаем слюни, смотря на Company of Heroes. Западная игровая пресса аналогично вдохновилась детищем Relic и выдала ему на E3 целую пачку наград. Четыре звания «лучшая стратегическая игра шоу», три титула «лучшая игра шоу вообще» и орден «за технологические достижения». Все плюшки — от авторитетнейших информационных источников. Приходится верить.

В своем будущем блокбастере Relic сделает ставку на реализм. Отныне куда снаряд попадет, там и будет дырка.

не раздумывая. Тут нелишним будет напомнить, что на поле боя будет одновременно копошиться дикое количество юнитов. Шок? Не то слово, хоть и не по-нашему.

Физика при этом не ограничивается разрушением ландшафтов и архитектуры, распространяясь и на технику. В своем будущем стратегическом блокбастере Relic решила полностью отказаться от «хит-поинтов», сделав ставку на реализм. Отныне куда снаряд попадет, там и будет дырка. Для того, чтобы подчеркнуть соответствие реалиям, из нашего подчинения убрали всех кретинов и дали вместо них нормальных солдат. Угодив в передрягу, бойцы тут же самостоятельно прячутся за укрытия и пытаются отбить нападение. Здесь вы решаете глобальные стратегические задачи, а не рядовых спасаете, в конце концов. К тому же количество последних зависит вовсе не от плодовитости местных мамаш, а от количества

денег, выданных за удержание контрольных точек. На полученные средства крепятся ряды, и начинается привычный Dawn of War.

БЫТЬ РЕЖИССЕРОМ

Такая красота не могла остаться без эффектных ракурсов и фронтового видео. Правда, на сей раз игра сама будет генерировать коротенькие ролики по мотивам происходящего на поле боя. Прерывать схватку самодельным синема обещают крайне нежно - под голливудские фокусы Relic выделила аж семь человек. Самые талантливые игроки смогут даже создавать мини-фильмы с помощью встроенного редактора, вращая камеру в разные стороны, используя стопкадр и так далее. А после — снять римейк «Освобождения» и получить главный приз Московского Международного Кинофестиваля. После таких стараний равнодушие в отношении Company of Heroes кажется неестественным.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Уже сейчас скриншоты выглядят потрясающе.
- Ведется серьезная работа над неорганическим интеллектом.
- □ Игру разрабатывает Relic.

нас смущает, что:

В целом игра выглядит как Dawn of War, только про фашистов.



Кадр выглядит как сцена из недурственного исторического боевика.



Американцев все время тянет обзывать не «освободителями, в «империалистами» — уж больно грозно выглядят.



PREVIEW

Среди многочисленных гоночных поджанров меньше всего внимания, как правило, доставалось лишь чемпионату FIA GT. Мы вдоль и поперек изъездили виртуальные автодромы Формулы-1. ослепли от неоновых огней стритрейсерских болидов и покромсали не одну сотню пешеходов в Carmageddon, но при этом лишь изредка облизывались на монстров **GT-класса**, терявшихся в толпе «штатных» машин. Похоже, вынужденному забвению приходит конец. GT Racing, вышедшая весной и ставшая первым блином (но отнюдь не комом) для немецкой SimBin, сделала первый шаг в нужную сторону, разбавив поток однотипных гоночных аркад. А у следующей за ней GT Legends планы и вовсе наполеоновские.



За идеями в прошлое

PC

Жанр: Sim

Издатель: 10TACLE STUDIOS AG

Разработчик: SimBin
Development Team
Официальный сайт:
www.gt-legends.com

Кирилл Аврорин

а сей раз SimBin рассчитывает целиком осветить историю легендарного чемпионата, когда автомобильные гонки были не рекламной площадкой автопроизводителей, а ристалищем для настоящих героев. Отпустить педаль газа и бросится к победе на тысячесильном авто, по уровню безопасности недотягивающем даже до отечественной «классики», в те времена решались только безумно влюбленные в гонки мужчины. Зато их «железные кони» были настоящими шедеврами автомобильного дизайна: Porsche 935, BMW 3200 GT, Ford Mustang GT, Jaguar E-Туре и еще сотня «красавцев» 60-70-х годов.

Разработчики обещают воссоздать не только экстерьер раритетных машин, но и реальную физическую модель каждой из них. Где

GT Legends



МОЛОДЫЕ КАРЬЕРИСТЫ

Самые внимательные найдут в демо-версии намеки на весьма интересный режим карьеры. Судя по заблокированным пунктам меню, будет возможность покупки и продажи авто, привлечения спонсоров и различных членов гоночной команды. К сожалению, других деталей 246-мегабайтный файл не раскрывает.

бравые немецкие парни найдут техническую информацию сорокалетней давности, не понятно, но демо-версия дает определенные надежды. Насколько реалистична представленная в ней молель пвижения — судить не нам, но то, что управление разительно отличается от GT Racing — факт очевидный. Забудьте про мощную прижимную силу, электронные системы стабилизации и курсовой устойчивости и прочие инопланетные технологии, интегрированные в современные спорткары. В GT Legends вас ждет стопроцентное отсутствие каких-либо вспомогательных средств, включая гоночный регламент, при полном сохранении тех же скоростей, даже в те годы достигавших 400 км/ч.

ФИЗИКИ И ЛИРИКИ

На столь же впечатляющем уровне исполнения находятся и другие составляющие. Графический движок прошел небольшой фейс-лифтинг, текстурам добавили красок, а трассы снабдили дополнительными объектами. В совокупности весь этот балаган выглядит гораздо интереснее, но со





стороны потенциальных клиентов SimBin, активно обсуждающих демонстрационную версию, появляется все больше жалоб на высокие системные требования.

у вас лишь слегка помнется бампер.

Продвинутая система сложности, отметившаяся еще в GTR, стала еще эффективнее: нас больше не мучают рассказами о куче технических параметров, просто на «Атаteur» ехать легко, на «Рго» — сложно. Разумеется, ручная настройка авто никуда не пропала, и при желании ей можно воспользоваться на любом уровне сложности. По сравнению с GTR процесс доводки авто выглядит намного проще. В наличии — регулировка коробки передач, изменение дав-

ления в шинах, да легка отладка подвески и баланса тормозов. Ассортимент местного тюнингового ателье не велик, но каждая мелочь заметно изменяет норов бещеного авто.

С такими стартовыми данными GT Legends имеет все шансы стать Меккой для ценителей классических гоночных автомобилей и приятной забавой на пару недель для всех остальных. Чтобы добиться этого, SimBin достаточно лишь добавить контента в куцую демоверсию, выдержав при этом стиль и сохранив качество. Судя по услешной GT Racing, сил и творческой фантазии у немцев предостаточно

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- □ Нас ждет 90 шедевров автомобилестроения 60-70-х годов.
- Физическая модель интересна уже в демо-версии.
- ▶ Режим карьеры может сделать GT Legends «персональной» версией Gran Turismo.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- Игра чересчур похожа на GT Racing.
- В Звук в демо-версии ужасен.
- В минимальных системных требованиях фигурируют топовые видеокарты.





GT Legends имеет все шансы стать Меккой для ценителей классических автомобилей и хорошей забавой — для всех остальных.



из глушителя в колонки

Откровенно расстроило звуковое сопровождение игры. 10-цилиндровый двигатель Chevrolet Corvette еле слышен из-под капота, а трение резины при старте напоминает полифоническую мелодию и совершенно не впечатляет. Право же, это даже не сравнимо с GT Racing. Будем надеяться, что разработчики лишь торопились сдать демку к сроку.

PREVIEW

Консольный вариант первой части The Sims был значительным шагом вперед по сравнению с версией для персоналок. На полноценное 3D вместо союза изометрических задников и трехмерных персонажей и прочие блага засматривались даже ярые приверженцы PC, для которых слово «геймпад» сродни грязному ругательству.

PlayStation 2

Knas

GameCube



The Sims 2

Вечно молодые

Жанр: Simulation Издатель: Electronic Arts Разработчик: Maxis Официальный сайт: thesims2.ea.com

Михаил Судаков

о это никоим образом не принижает значимости работы, которую Махіѕ по заказу Electronic Arts проделала над приставочной инкарнацией блокбастера The Sims 2, только на РС распродавшегося пятимиллионным тиражом. Естественное для любого разработчика и издателя желание обойтись малой кровью, выдав на-гора простой порт, разбилось о маломощность современных консолей по сравнению с топовыми компьютерами, нежелание приставочников мириться с косвенным управлением (члены тест-групп ранних версий игры, по слухам, упрямо пытались заставить симов подчинятся прямым командам с геймпада) и еще более естественная жажда денег, немалое количество которых можно заработать, вынудив даже владельцев РСвер-сии купить коробку с до боли знакомым названием, но логотипом PlayStation 2, Xbox или GameCube.



ПОЙДИ ТУДА, ЗНАЮ КУДА Введя систему непосредственного управления симами, разработчики оставили и косвенное — для поддержания духа сериала и некоторых других нужд ради. К слову, симами можно не только управлять, но и пользоваться при этом некоторыми предметами - огнетушителем, металлоискателем и пылесосом, например. Воистину — если хочешь сделать что-то хорошо, сделай это сам. Что, с одной стороны, оставляет слишком мало места для всяческих сюрпризов, но с другой ускоряет выполнение тех или иных действий. Симы ведь, в сущности, очень ленивые и недалекие существа.







И ЧТО ОНИ БУДУТ ДЕЛАТЬ?

Разработчики не стыдятся признаться, что делают из The Sims 2 натуральную лабораторию для наблюдения за поведением людей в экстремальных ситуациях. Самое активное участие в этом безобразии принимает еда. Точнее, возможность готовить адские смеси и затем вынуждать симов съедать их на завтрак. К примеру, никто не запрещает накулинарить всякой несъедобной гадости, от которой моментально случается расстройство желудка, разбросать ее по всему дому и поубирать из него все туалеты. О результатах этого эксперимента настоятельно просим НЕ РАССКАЗЫВАТЬ редакции в своих письмах. Можно поступить чуть гуманнее — напечь Любовных Пирожков, по воздействию на организм сильно смахивающих на виагру, и откровенно наслаждаться происходящим. Впрочем, об этом тоже лучше не пишите.



Одни блюда
зарядят сима
энергией и утолят
чувство голода,
а другие отправят
его в добровольное
заточение
в ближайшем
туалете.





миллионы блюд

В Electronic Arts и Maxis работают отнюдь не профаны. Эти люди отлично понимают, чего хочет народ. Поэтому консольная The Sims 2 вберет в себя самое пучшее из оригинальной игры и популярного дополнения University, а сверху будет утрамбована чистейшим приставочным эксклюзивом. Если оперировать фактами, то это, к примеру, 35 старых персонажей и 25 новых, не говоря о расширенных сюжетных линиях, которые в РСверсии порой обрывались на самом интересном месте.

К числу симовских жизненных устремлений добавилась потребность творить. И действительно -ну что это за существа, которые только и делают, что ходят на работу, зарабатывают деньги, добиваются положения в обществе и влюбляются друг в друга? Рука об руку с этим нововведением шагают проснувшиеся в симах кулинарные способности. Теперь еда не просто появляется из холодильника — ее нужно готовить, используя около полусотни ингредиентов. За результат не поручатся даже разработчики — попробуй просчитай 24 миллиона разных

комбинаций. Одни блюда зарядят сима энергией и утолят голод, другие отправят в добровольное заточение в ближайшем туалете. Некоторые лакомства лучше скармливать симам противоположного пола — благосклонность с их стороны гарантирована.

ГЕНЕТИКА

Еще один отличительный аспект консольной версии — симы здесь не стареют и не растят детишек. То есть изначально можно выбрать персонажа любого возраста, но превращения из юнца в дряхлую развалину не дождетесь. Место классического цикла «зачали, родили, вырастили» занял менее естественный, но зато куда более простой — «выбрали бабушку с дедушкой, подкорректировали внешность, вуаля».

Одним словом, консольную The Sims 2 можно смело назвать в чем-то усовершенствованной, в чем-то урезанной, но в общем и целом — совсем другой игрой, пусть даже и изрядно смахивающей на оригинал. Это если вкратце. А подробности будут уже в рецензии, которая — ввиду скорого релиза игры — не за горами.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- В игру можно импортировать изображения посредством ЕуеТоу и сохранять их на жестком диске. Это, само собой, касается лишь версии для PlayStation 2.
- Симы обладают воспоминаниями и всячески выражают свои эмоции во время общения.
- В некоторых персонажей можно будет вселяться лишь после того, как добъешься их расположения.

нас смущает, что:

- 🗅 Прямое управление может стать причиной сильной
- головной боли из-за борьбы со своевольной камерой.

 Вместо 5000 полигонов на одного персонажа теперь используется всего 1500. Совершенно не факт, что хитрые методы текстурирования исправят ситуацию.
- Владельцам GameCube никаких особых бонусов не наобещали. Так, по мелочи.





Я ВАС УЖЕ ГДЕ-ТО ВИДЕЛ Нелишним будет заметить, что герой From Russia with Love обзавелся не только внешностью молодого Шона Коннери, но и его голосом. Правда, уже не молодым, а каким есть. Но на такие мелочи внимания никто не обратит. За голос Коннери можно простить очень многое.

From Russia with Love

Родина-мать зовет

Немного странно, что для омоложения Шона Коннери и попутного превращения его в Джеймса Бонда (в который уж раз) Electronic Arts выбрала именно «Из России с любовью» — не самый худший, но и не самый лучший фильм «старой» бондианы, который, ко всему прочему, изрядно уступает по популярности тому же «Голдфингеру» или, скажем, Thunderball. Впрочем, причин у разработчиков может быть преогромное количество, и нам их знать, увы и ах,

PlayStation 2

вовсе не обязательно.

Xims

GameCube

Жанр: Action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Официальный сайт:

www.eagames.com/official/bond/ fromrussiawithlove/us/

Михаил Судаков

то ни говори, а разработчики приняли категорически правильное решение, позволив игроку спокойно расхаживать по святая святых -паборатории безумного изобретателя и неисправимого ворчуна Кью. Ограничься они банальными вставками на движке и чем-нибудь подобным, небольшая, но ощутимая частичка духа бондиады выпорхнула бы из тела From Russia with Love, оставив у владельцев игры странное ощущение пустоты в душе. С играми по мотивам бондофильмов подобная неприятность уже неоднократно случалась, но на этот раз, похоже, все обойдется.

ЛЮБИТ — **НЕ ЛЮБИТ**

По большому счету, механика From Russia with Love несильно отличается от Everything or Nothing, которую, на минуточку, делала та же самая команда. Вот только мелочи вроде повысившейся интерактивности, возможности побродить по просторам лаборатории М16 и пройти презабавный тренировочный курс, от души покуражившись над комичными манекенами и попробовав на зубок неко-

Разработчики приняли категорически правильное решение, позволив игроку расхаживать по святая святых — лаборатории безумного изобретателя и неисправимого ворчуна Кью.







С окружающим пейзажем Бонд сливается почти так же хорошо, как Солид Снейк.



ЧУДО-ВЕРТОЛЕТ

В арсенале агента 007 имеется прелюбопытный гаджет — миниатюрный вертолетик, повинующийся приказам игрока. Его можно использовать и в качестве летающей камеры, обозревая такие места, до которых самостоятельно добраться невозможно, и как мобильную бомбу — направляем агрегат прямо в скопище врагов, даем команду на подрыв и спокойно заходим в помещение, не опасаясь за свою безопасность.

Джеймс Бонд — даром что джентльмен — бьет недругам морды, не чураясь ударов по самым чувствительным местам.

торые из изобретений Кью, в сумме выглядят не такими уж и незначительными. Как известно, хорошего и разнообразного геймплея много не бывает, и это правило как нельзя лучше подходит к From Russia with Love.

ОТ БОНДА С ЛЮБОВЬЮ

На перечисление всего арсенала приемчиков, уловок и хитростей, на которые способен агент 007 старого-нового разлива, пришлось бы угробить слишком много места и времени, которых у нас с вами нет. Поэтому придется пройтись по верхам. Бонд сможет бегать на своих двоих, разъезжать на автомобиле, постреливая по неприятелю из разного оружия, летать по небу с помощью реактивного ранца (вот и Thunderball проклюнулся) и меткими выстрелами лишать врагов то связи с остальной злодейской братией, то любимого оружия, то вообще мес-



та в этом прекрасном мире. Когда пуля влетает прямо в связку гранат, средняя продолжительность жизни человека, имевшего неосторожность повесить их на пояс, исчисляется миллисекундами.

Прибавьте к этому не слишком джентльменскую манеру Джеймса Бонда бить недругам морды, не чураясь ударов по самым чувствительным местам, появляющиеся время от времени подсказки, следуя которым можно превратить процесс избиения в настоящий театр одного актера — получите не что иное, как претендентку на звание одной из самых лучших бондоигр за всю историю.

Впрочем, бегать по улицам с транспарантом «Слава Electronic Arts!» наперевес пока не стоит, поскольку с финальными версиями даже самых многообещающих игр имеют обыкновение происходить самые ужасные неприятности.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Бонда озвучивает сам Коннери!
- За изящность прохождения начисляются очки.
- Игровая механика проверена годами.

нас смущает, что:

- ▶ Графически игра несильно изменилесь со времен Everything or Nothing.
- С точки зрения геймплея тоже.



Starship Troopers



Жанр: FPS
Издатель: Empire Interactive
Разработчик: Strangelite
Издатель в России: Бука
Официальный сайт:
www.starshiptroopers-game.com

Вася и Тараканы

В начале была книга. Фантастический роман, роман об обществе будущего, о гражданских правах и ответственности. Потом был фильм, фантастический боевик о дружбе, жуках и спецэффектах. Сейчас перед нами игра, игра по фильму. Аутентичные локации, видеовставки прямиком из кинокартины, лицензионная инопланетная сволочь, все дела.

Егор Просвирнин

tarship Troopers можно рассматривать с двух точек зрения: в качестве эрудированного синефила или профессионального игрового журналиста (почитателям Хайнлайна здесь ловить нечего). Я - ценитель зрелишного кинематографа. Я люблю блокбастеры и взрывы. Я в полнейшем восторге от видеовставок из оригинального фильма, мое сердце выпрыгивает из груди при виде Того Самого Аванпоста, а орды жуков вызывают почти сексуальное возбуждение. Меня окружают верные, один в один похожие соратники-десантники, в лицо несется пустынная пыль и для экстаза не хватает разве что Верхувена лично. Пожалуй, я буду писать слюняво-восторженные рецензии и требовать у редактора сделать проект «игрой номера».

DARK SIDE OF THE FORCE

Я — не размякший кретин, я — жесткий профессионал. Господи, какое здесь управление? Это правда человек, вы не шутите? Помоему, это трамвай с пулеметом.



кино, вино и домино Оригинальный фильм Пола Верхувена появился в 1997 году и собрал самые лестные отзывы критиков и простых зрителей. Удивительно, но этот фантастический боевик до сих пор смотрится более чем достойно, заставляя восхищенно цокать языком. В 2004 году появились Starship Troopers 2: Hero of the Federation, к которым Верхувен никакого отношения не имел. Это было зрелище, ужасающее своей отвратительностью. Кроме того, в 1999 году был создан мультсериал Roughnecks: The Starship **Troopers Chronicles.**



Отвратительные жуки... Почему у них не отстреливаются ноги? Я хочу чтобы, эта тварь ползла ко мне, цепляясь за землю одними чреслами.





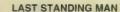
TERRAN ASCENDANCY

Нынешние Starship Troopers — не первая попытка игроизировать Starship Troopers. В 2000 году адские глубины изрыгнули Starship Troopers: Terran Ascendancy, этакий тактический симулятор, делавший упор на управление взводом. Очень, надо сказать, бодренько получилось — ваш покорный отыграл в это чудо с огромным удовольствием.



Какого черта все происходит так медленно и неуклюже, да еще и пытается тормозить? Вы знаете, сколько стоит моя конфигурация? И жуки, эти отвратительные жуки... Почему у них не отстреливаются ноги? Я хочу отрывать этой дряни конечности, я хочу, чтобы, потеряв все и вся, эта тварь ползла ко мне, цепляясь за землю одними чреслами и брызгала кровью. И еще я хочу выпускать истерические, дерганные, панические очереди в приближающихся арахнид, а вы говорите, что вблизи эффективен только шотган. После шотгана остаются одинаковые, печальные, никчемные трупы. Это скучно. Попытавшись застрелить монстра из автомата, я погиб. Где здесь загрузка? Нет загрузки, нет сохранения, есть только рестарт уровня и ваши глубочайшие извинения? Черт. Почему вокруг такая убогая

графика? Почему рожи десантников выглядят как говно? Почему взрывы гранат смотрятся взрывами гранат, а не Страшным Концом Мира? Вы точно уверены, что вам не в рубрику «ретро»?



Ах да, у вас есть дизайн миссий. Нас заставляют покинуть аванпост и в одиночестве отправиться к черту на рога (знатоки вселенной хватаются за валидол). На нас бросаются арахниды, мы аккуратно отходим и убиваем их выстрелами из шотгана. Один, второй, третий... Монотонно, свинцово, надоедает. Этот ритм придумали роботы? Ух ты, в небольшом каньончике появляется целая толпа гадких жуков. По логике фильма, одинокому стрелку остается только скорчить рожу и подорвать самого себя, чтобы, значится, мясо не досталось врагу. По логике игры надо всего лишь стрелять во взрывающиеся бочки. Насколько пошл этот прием игродизайна, попробуйте догадаться сами. Короче говоря, получается какая-то невнятица. Starship Troopers пытается походить на хороший фильм, но пока что смахивает только на плохую игру. Подождем релиза.



Starship Troopers
пытается походить
на хороший фильм,
но пока что
смахивает только
на плохую игру.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- Игра использует видеоматериалы оригинального фильма.
- 🖸 Просто очень хочется, чтобы игра получилась.

нас смущает, что:

- Графика выглядят как-то кисло.
- Все это еще и тормозит.
- Игровой процесс (пока?) туп до отупения.



Егор Просвирнин

айные желания северного коллеги исполнит Крис Тейлор. Крис белозуб, улыбчив и абсолютно спокоен за свое будущее, поскольку именно он придумал Total Annihilation, разбившую жанр на части, а после собравшую его заново. Стараясь держать марку, свой новый проект Тейлор в буквальном смысле превратил в гигантское поле боя, заполненное роями юнитов. Их так много, что вам придется поднять камеру в стратосферу, чтобы увидеть всю армию целиком. С такой высоты трехмерные модели кажутся крохотными иконками: вон та стайка красных точек - океанический флот, а вот эта — танковый прорыв в сердце оборонительных линий противника. И те, и другие координируют свои действия автоматически, нет смысла беспокоиться о преждевременно начавшейся атаке. Можете почивать на небесах покойно - вы король здешнего мира.

НЕ ДЛЯ ТУПЫХ

Запредельная масштабируемость движка позволила создать не только простых юнитов, но и по-настоящему огромных. Небольшая пехота разбегается от большого танка, большой танк краснеет перед огромным пауком, огром-

Жанр: RTS Издатель: THQ

Разработчик: Gas Powered Games

Официальный сайт: supcom.gaspowered.com

Supreme Commander

Гигантомания по-тейлоровски



PC

Недавно в Москве случилась презентация глобальной стратегии Hearts of Iron II. Разработчиков, шведскую Paradox Entertainment, представлял Фредерик Линдгрен, на вопрос об игре его мечты ответивший: «Я грежу о нашей Hearts of Iron на движке Rome Total War и обязательно с тактическими битвами». Так вот, знайте, г-н Линдгрен: то, о чем так вы так долго мечтали, свершилось. Точнее, свершится. В 2006 году.



найти и уничтожить

Размеры карт столь впечатляющи, что проблема нахождения вражеских баз стоит очень остро (читай врезку про радары). Один из способов выдать свою дислокацию направить группу юнитов прямиком к чужим воротам. По пути роботы поломают деревья и вытопчут посевы, создав просеку, которая в данном случае будет служить врагу указателем вида «Здесь находится база потомственного кретина». Судя по всему, время «танк рашей» подходит к счастливому концу.

Вам придется поднять камеру в стратосферу, чтобы увидеть всю армию целиком. С такой высоты трехмерные модели кажутся крохотными иконками.



ПРЯТКИ В ТЕМНОТЕ

Одна из оригинальных находок Supreme Commander — два режима работы радаров. В активном состоянии «ухо» сканирует местность и показывает на карте все юниты, кроме невидимых. Такой источник радиоволн может засечь противник и шустро вычислить его координаты, то есть, вашу базу. В пассивном же режиме радар недоступен для любопытных глаз, но при этом ничего не показывает, а лишь ловит излучения вражеских тарелок. Аналогичная ситуация и с сонарами, установленными на подводных лодках. Какой из этих режимов лучше — выбирать вам.





Вне зависимости от размера у каждого юнита в запасе по две атаки — основная и дополнительная, что заставляет продумывать тактику боя до мелочей.



И в XXXI веке все будет решать случай. Цивилизация выпускает пар.



ный паук пугается гигантского линкора, гигантский линкор бледнеет перед титаническим авианосцем, который при ближайшем рассмотрении занимает пару экранов и смотрится ужасающе. Впрочем, вне зависимости от размера у каждого юнита в запасе по две атаки — основная и дополнительная, что заставляет продумывать тактику боя до мелочей.

Думать же придется на макрои микроуровнях — вокруг большая война, и исход локальной стычки ничего не решит. Поможет только наступление по всей линии фронта и отлаженная экономика, поскольку вы боретесь с еретиками не только количеством техники, но и производственными мощностями. Конечно, и тут можно многое взвалить на бездушного помощника, приветливо моргающего светодиодами, однако следует быть поосторожнее — при битвах на одной и той же планете построенные базы переходят из миссии в миссию. Ошибетесь раз, и проблемы гарантированы до самой пенсии.

И не стоит пугаться внезапно смолкающего грохота схватки, когда в мертвой тишине не слышно ни звука — следующий за неожиданной глухотой ослепительный, режущий глаза свет, заливающий все вокруг, расставит все точки над «і». Supreme Commander можно полюбить только за один ядерный взрыв, накрывающий половину континента. И мы с удовольствием поделимся с товарищем Тейлором солидной порцией эндорфинов уже в следующем году. Берите, Крис, нам не жалко.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- ▶ Крис Тейлор, похоже, всерьез собрался потрясти жанр RTS.
- Масштабы игры впечатляют.
- □ Если все удастся, это будет переворот в жанре.

нас смущает, что:

Переворот может быть подавлен.

PREVIEW

Джон Синглтон --- личность достаточно известная. И не только в Голливуде, а повсюду, куда добирались его фильмы вроде Boyz'n the Hood, «Шафта» или «Двойного форсажа». Этот 37-летний афроамериканец обожает тематику «Тяжкая жизнь чернокожих братьев в неспокойных районах США», в том или ином виде возвращаясь к ней при любом удобном случае. Так стоит ли удивляться, что именно господину Синглтону доверили режиссуру и написание сценария игры с говорящим названием Fear & Respect?

PlayStation 3

Xbox 360

Жанр: Action **Издатель:** Midway

Pазработчик: Edge of Reality Официальный сайт:

www.midway.com

Михаил Судаков

т Fear & Respect попахивает типичным гангста-боевиком не то что за версту — за сотни километров. Действие разворачивается в Лос-Анджелесе, в Южном Централе, воспетом братьями Уэйансами и кучей режиссеров посерьезней, а главную роль уголовника по имени Голди, отмотавшего свой срок и решившего отныне переходить улицу только на зеленый свет, по большому блату заполучил Снуп Догт. Тот еще, конечно, киношный бандит, но ведь и Fear & Respect — не кино.

Сюжет заставляет Голди плюнуть на все обеты и взять в руки оружие, от миссии к миссии добиваясь все большего уважения



В такой ситуации лучше пригнуться, дать по газам, а там уж разбираться по обстановке. Что, собственно, и делают главные герои.

speci

Грозный Снуп Догг

ЕЛИЗ

в уголовной среде. Чем больше почтения черная братва испытывает к протагонисту, тем более могущественным недругам он может бросить вызов.

Система проста как два пенса, никаких особых изысков в игровом процессе не ожидается. Гдето проскользнул мышью, где-то навел изрядного шороху, кого-то как следует поколотив руками-ногами, а кого-то — подстрелив из находящейся на незаконном хранении пушки. Синглтон и Midway заставят вас уважать Снуп Догга, пусть даже для этого понадобятся многие часы прохождения.

Fear & Respect выходит на Xbox 360 в самом начале следующего года, а через несколько месяцев должна почтить своим присутствием и PlayStation 3. Поклонники ферической графики, однако, могут заранее расслабиться — эту «даму» на праздник жизни не пригласили. Судя по скриншотам и трей-

Сюжет прост, как два пенса — где-то проскользнул мышью, где-то навел шороху, кого-то поколотил, а кого-то и подстрелил.



леру, визуально игра недалеко ушла от Grand Theft Auto: San Andreas, что вряд ли можно отнести к числу изысканных комплиментов. Вся надежда на режиссуру Синглтона, и только на нее.

это фильм?



Paramount Pictures не упустила шанса превратить Fear & Respect в полнометражный фильм, выкупив у Midway права на экранизацию. Очень кстати, учитывая недавний успех отдаленно похожей картины «Кровь за кровь». Доподлинно неизвестно, усядется ли Джон Синглтон в режиссерское кресло, но такой вариант развития событий представляется более чем вероятным. А уж на согласие Снупа Догга можно рассчитывать без оглядки.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

□ Голос Снупа Догга не спутаешь ни с чьим другим. Что, хочется верить, лишь добавит игре атмосферности.

«Двойной форсаж» господина Синглтона больше похож не на фильм, а на чистейшей воды аркадную гонку. Стало быть, некий условный опыт в игровой индустрии у режиссера имеется.

До выхода игры у разработчиков есть время подтянуть графику до приличествующего приставкам нового поколения уровня.

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

Игра для консолей нового поколения не должна выглядеть, как Fear & Respect.

Тема гангста-боевиков начинает приедаться.

5TLBB5 ZEMBIE Rebel Without a Pulse**

OUR CHEROM

★aseye WIDELOAD Говар сертидицирован. По во троизм отговых закупок обращаться по теп. (095) 780 90 91

44 1000, 100 20 4 20 5 35 yrs. A second of the respective tweether tweether

"Бука", а террин рий у у у буществляет аст у ация "Русский Шит" (rshield@ana.ru

byka

MAGAZINE DELLEHЗИИ



Блицкриг II

В буквальном смысле молниеносная война. Доступно даже ребенку.

Стр. 92



MCPA MAGAZINE HOMEPA

Genji

Отличные бои, чертовски грамотный дизайн в антураже феодальной Японии. Не ново, но все равно увлекает.



Стр. 96



Adrenalin Show

Своеобразное прочтение жанра. Удивляющее и неоднозначное.



Стр. 98



NHL 2006

Интересно, сколько нужно покаутов подряд для того, чтобы не вышла очередная часть NHL?



Стр. 104



Moto GP: Ultimate Racing Technology 3

Серийный убийца пары недель свободного времени.



Стр. 100



Lineage 2: The Chaotic Chronicle

Для любителей бесконечной прокачки. Реализация последней — идеальна.



Стр. 102



Путем закрытого голосования редакция выбирает игру номера. Однако последнее слово всегда остается за главным редактором. Ключевое слово — всегда.



Значок самым неожиданным образом возникает напротив некото-

рых игр. Как правило, напротив самых заметных и достойных проектов текущего месяца. Обычно не врет.

Событие в индустрии! Живая классика!

Достойно! Автор увлекся, сдал статью с опозданием.

Зачет. Можно брать, но осторожно.



Обозревателю доплатили «за вредность».

Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.

РЕЦЕНЗИИ XS MAGAZINE №11 НОЯБРЬ 2005





Darkwatch

Жутковато, кроваво и до неприличия стильно. Быть вампиром на Диком Западе, оказывается, куда интереснее, чем ковбоем.



Стр. 106



Resident Evil Outbreak File #2

Типичнейшее дополнение с горсткой новых уровней, подозрительно похожих на хорошо забытые старые.



Стр. 108



Fable: The Lost Chapters

Когда осетра нет и карась сойдет.



Mortal Kombat: **Sholin Monks**

Отличный экшн для снятия напряжения после тяжелого рабочего дня. Не вызывает привыкания.



CTD. 110



*** **Daemonica**

Вся правда о допросах мертвых тел.



Evil Dead: Regeneration

Верное доказательство того, что для Evil Dead еще не все потеряно. А фанаты и вовсе должны быть в восторге.

CTD. 112



Стр. 116

Стр. 115



The Incredible Hulk: **Ultimate Destruction**

Ознаменование ренессанса эпохи топтания и крушения. Давно пора.



Стр. 113



Dragon Ball GT

Классическая головная боль для тех, кто еще помнит, что такое «скроллер».



WRC: Rally Evolved

Стагнация сериала налицо, однако это не мешает пятой части быть достойной вашего внимания.



Стр. 114



*** Steel Empire

Добротный представитель жанра и ставшей уже классической манги.



Стр. 117

CTD. 117

REVIEW БЛИЦКРИГІІ STRATEGY

Пресловутое североамериканское positive thinking, не первое столетие смешащее жителей Старого Света, которые пожелали остаться в своих тоскливых трущобах, все же имеет свои преимущества. Как минимум, это самое позитивное мышление дает четкое понимание того, что есть «фан», почему «олрайт» не может иметь предлога «но», а «казуал» не является чем-то **унизительным.** Нам. привыкшим все чрезмерно усложнять и подвергать нездоровому скептицизму, осознать эти простейшие истины не дано.

PO

Жанр: Strategy

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: CDV
Издатель в России: 1С
Официальный сайт:
www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Дмитрий Чернов

тсюда — огромное количество жутко серьезных проектов. облизывающих Вторую мировую с неподдельной скорбью на лице. Вы не найдете в отечественных военных играх ни намека на улыбку, ни одной даже самой завялящей шутки, не говоря уж об атмосфере веселья, которую в теории должны носить все виды развлечений, включая электронные. Вместо них - грустные физиономии генералов, коварные фашисты, трагический голос за кадром и прочее невидимое взгляду шайсе, необычайно серьезно покрывающее мрачные улицы тонким слоем. И это происходит по сей день, невзирая на то, что террористы-комики из С&С Generals, разъезжающие на резиновых мотоциклах и в перерывах между молитвами варящие зеленый яблочный кисель. оказались куда более успешными в коммерческом плане, нежели их трагичные аналоги. Может, настало время и нам хотя бы на время добавить в свое сознание капельку позитива?

СМЕХ СКВОЗЬ СЛЕЗЫ

В Nival, судя по тому, во что превратился их в прошлом весьма насупленный проект, эту истину поняли давно. «Блицкриг II»—



ТОР 10 ПРИЧИН ДЛЯ ПОКУПКИ «БЛИЦКРИГ II»

Поскольку здесь фантазия автора закончилась, редакции пришлось заполнять пустое место собственными мыслями. Традиционно для таких случаев представляем вашему вниманию TOP 10 причин, по которым вы обязательно должны сыграть в ЭТО:

- О Местный AI настолько демократичен, что время от времени позволяет расстрелять себя в упор.
- Танки умеют проходить сквозь некоторые здания.
- Ваша техника по определению сильнее вражеской.
- В кукольных театрах не показывают спектакли про Вторую мировую.
- Стопроцентные «танк-раши» снова в моде.
- Для управления 40-мм орудием хватает одного солдата он одинаково легко стреляет из него и таскает за собой.
- Скорострельность тяжелой техники едва ли ниже автоматов в руках пехоты.
- **В** Встроенная энциклопедия поможет подготовиться к экзамену по истории.
- В Здесь есть «ролевые элементы», вау.
- «Блицкриг II» это круто. И точка.

все, что угодно, но не еще одна поделка «на тему». Ждать от нее сдвинутых бровей, кислых мин и реализма значит с самого начала обречь себя на неподдельное разочарование. Выкиньте из головы все игры о Великой Отечественной, которые вы видели до этого, и представьте, что на время вернулись в детство (если вообще услели из него вылезти) — туда, где солдатики, машинки и поле боя в цветочек дешевого паласа.

Здесь нет огромных карт, требующих методичной зачистки, напрочь отсутствуют сложные задания и километровые комбинации «горячих» клавиш, а суетящихся под ногами зольдатен жалко не больше, чем тряпичных кукол. Любая миссия «Блицкриг 2» мечта Гитлера, рассчитывавшего

CMOTPUTE TAKЖЕ SUDDEN STRIKE, В ТЫЛУ ВРАГА, БЛИЦКРИГ



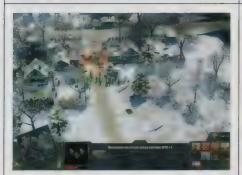
Карта. Просто карта.



В определенном богатстве здешним пейзажам не откажешь.



Коричневые точки посередине — пехотинцы, готовые хоть весь уровень проползти по-пластунски.



Кампания за rousskies встречает зимней деревушкой и «Катюшами».



Бомбардировка — это всегда хорошо, а главное — практично.



Тихий французский городок враз лишился всех своих булочных.

Если первая часть и пыталась хоть как-то соблюдать «серьезные» традиции, то сиквел улыбается во весь рот, скрещивает пальцы в дружелюбном «О'Кей» и предлагает для разнообразия просто отдохнуть, без лишней головной боли.

войти в Россию как в размякший от солнца пластилин. Миниатюрные локации не предполагают практически никакого сопротивления, зачастую имеют одинединственный путь продвижения к намеченной цели и нетерпеливо рисуют жизнерадостное «Задание выполнено» минут через 10-15 после начала миссии.

За четверть часа вы успеете неторопливо пройтись вдоль вражеских рядов, аккуратно выравнивая шероховатости гусеницами и изредка подбирая оставшиеся без хозяев зенитные орудия. Противник не станет сопротивляться и давить своим интеллектом — ему гораздо проще эффектно раскидать по полю обломки техники, театрально фыркнуть для приличия и испустить дух. Он, как и упомянутые в начале свехпозитивные граждане Америки, прекрасно понимает, что такое настоящее веселье, и всячески пытается соблюдать концепцию игрушечной войны.

на сон грядущий

Никто не рассчитывает, что вы будете часами протирать глазами монитор, очищая Филиппины от японцев или портя нормандскую архитектуру. Как и духовный коллега «Блицкриг 2» из соседнего жанра — Dungeon Siege — детище «Нивала» требует к себе минимум внимания. Побегали перед сном полчаса, поглядели на копо-

шащуюся на экране свалку из людей и машин — и то славно. Этого времени хватит за глаза, чтобы вылизать до блеска весь Арденский лес и с чистой совестью отправиться спать; разница только в нелинейности прохождения в этом плане «Блицкриг 2» куда демократичнее не только DS, но и многих своих коллег.

И жаловаться тут абсолютно не

ТЕТРОСЯН ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Даже если настроится на серьезный лад и отбросить все мыслио комичности, «Блицкриг II» все равно заставит вас улыбнуться не раз. Одни только солдаты, в раскорячку топающие к орудию аккуратным треугольником как будто они его уже тащат, являются здесь дежурной шуткой №1. Добавьте сюда танки, расстреливающие палатки из штатного пулемета и добивающие оставшихся солдат из пушек, и можете смело набирать в ведро поп-корн. Таких случаев здесь — масса.

REVIEW БЛИЦКРИГІІ STRATEGY



Игра в «танчики» с высоты полета транспортного самолета L2D.



По всей Франции — дым. А еще говорят, что «улиточники» сдались без боя.



Из всего богатства техники на экране не лишние только танки. Остальное — в топку!



Филиппинцев с их соломенными деревушками жалко до слез — им, по большому счету, досталось «до кучи».



Краткая историческая справка для тех. кто Жукова от Геббельса отличает только по парусиновым штанам.



За единственным оставшимся в живых танком ползает целая орава голодных японцев. Экипаж умер со смеху.

на что. Вы же не обвиняете Gas Powered Games, что их, простигосподи, «ролевик» не дотягивает до Morrowind, а жители Аранны не соблюдают режим дня, как обитатели Gothic. Так же и тут: есть «В Тылу Врага», где каждая кочерыжка соблюдает законы Ньютона, а есть «Блицкриг 2», который чхать хотел на всю эту бредятину с яблоками. В «Блицкриг II» никто не будет мешать спокойному и не

напрягающему продвижению к побеле, независимо от того, какую из сторон вы выбрали. Местные развалины превращаются в пыль при приближении танков и не мешают колонне, колючая проволока натянута на забор исключительно для красоты, а подбитая техника одинаково весепо подпрыгивает на месте и полжентльменски наклоняется на бок — проходите, пожалуйста.

TOS! CHARGE! ВПЕРЕД!

Несмотря на концепцию несерьезной стратегии, кое в чем «Нивал» все же проявила изрядную долю глубокомыслия. Озвучка всех трех сторон заслуживает отдельной похвалы, лишь слегка не дотягивая до сногсшибательной разницы в акцентах британских и американских войск «В Тылу Врага». Даже русскоговорящие солдаты, часто являющиеся основным раздражителем, не вызывают особых истерик. При этом звукооператор не ограничился стандартными ответами на приказы — то тут, то там слышны приглушенные стоны умирающих. Похоже, бесконечные жалобы на пафосный бубнеж в «Демиургах» не остались без внимания.

Как и духовный коллега «Блицкриг 2» из соседнего жанра — Dungeon Siege — детище «Нивала» требует к себе минимум внимания.

От такой умиротворенности расслабляешься невольно.

EVERYTHING'S GONNA BE ALLRIGHT

«Блицкриг 2» - первая попытка подать серьезную тему Второй мировой в цветастом фантике. Возможно, Nival и не предполагала подобный эффект, но расчет на массовую аудиторию, жаждущую развлечений, а не стратегических головоломок, очевиден. Если первая часть и пыталась хоть как-то соблюдать «серьезные» традиции, то сиквел улыбается во весь рот, скрещивает пальцы в дружелюбном «О'Кей» и предлагает для разнообразия просто отдохнуть, без лишней головной боли. Для полного счастья не хватает лишь разноцветных монеток, выпрыгивающих из подорванной техники и строительства базы. Впрочем, v Nival еще есть время исправиться и, глядя на коммерчески безупречное творчество Electronic Arts, убрать любые намеки на серьезность происходящего, чтобы мы, наконец, научились думать позитивно.



ВЕРДИКТ

В буквальном смысле молниеносная война. Доступно даже ребенку.

ОЦЕНКА:



По вопросам оптовых закупок Тел.: (095) 737-92 57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru



реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы

















REVIEW GENJI ACTION

Жанр: Action

Разработчик: Game Republic

Издатель: SCEE

Официальный сайт: www.scee.net

PlayStation 2

Японская история — бесконечный кладезь игровых сюжетов про красавцев-героев, сражавшихся с бесчисленными легионами Тьмы. Ранее было достаточно одного харизматичного персонажа с ярким историческим прошлым, и игра расходилась миллионными тиражами. Теперь такие трюки не проходят.

MCPA MAGAZINE HOMEPA

Евгений Закиров

риходится как-то изворачиваться. Появилась необходимость делать игры для всех: идеальные с точки зрения баланса, безупречно красивые, продуманные до мелочей по части сюжета. Такие, как Genji.

НЕ ПО ШАБЛОНУ

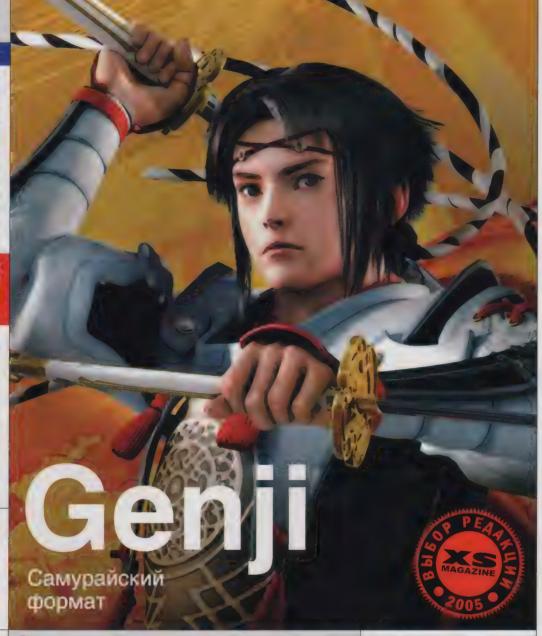
Все игры про самураев похожи друг на друга, как две стороны яйца. И на солнце блестят одинако-

Потенциал у главного героя Genji по части провокации буйного фанатизма со стороны геймеров почти такой же, как у Данте из Devil May Cry.

во, и по форме не отличаются близнецы, одним словом. Genji в этом смысле не кажется белой вороной, но на общем фоне все же выделяется.

Главный герой Genji, Генкуро Йосицуне, довольно неплохо известен любителям японской истории и за пределами Страны восходящего солнца. Разработчики же сумели превратить его почти в культовую фигуру. «Парень с ленточками» открыл миру новый фетиш. Потенциал у него по части провокации буйного фанатизма со стороны геймеров почти такой же, как у Данте из Devil May Cry.

Различия только в стиле: Devil Мау Сгу больше тяготет к мрачному хоррору, в то время как Genji



Б В ГЛАВНЫХ РОЛЯХ

Как уже говорилось, играбельных персонажа в игре два. Собственно, сам Йосицунэ, и монах Бэнкей. Стили игры за каждого из героев имеют принципиальное различие: «парень с ленточками» — юркий и изворотливый противник, бьющий быстро, но слабо. Его друг в качестве орудия носит с собой неподъемное бревно, убивающее любых противников с одного-двух ударов. Все это, конечно, мы уже где-то видели. Например, в Samurai Warriors. И в Onimusha, кстати, тоже...

стремится к красочному, ничем не оскверненному экшну. Причем несмотря на консервативность жанра, разработчикам вновь и вновь удается удивлять. Не за счет роскошного технического исполнения, а с помощью грамотного использования неожиданных дизайнерских решений. Безобразные боссы не производили бы такого сильного впечатления, если бы не их размеры и раскраска. Да, все они убиваются довольно просто и, по сути своей, мало чем отличаются от обычных противников. Зато как зрелищно!

на мясо

Боевая система игры оставляет двоякое впечатление. С одной сто-

роны, бои до неприличия зрелищны и удобны в управлении, с другой — они почти напрочь лишены смысла. Враги появляются откуда угодно, банально из-под земли, но ни один из них не способен противостоять герою. В результате большинство батальных сцен напоминают чуть ли Dynasty Warriors. Но если вы любите, чтобы «мяса» было много, подобный подход наверняка придется по душе.

Хотя Genji и рассчитана на самую широкую аудиторию, она предсказуемо жестока. Один удар, и экран заливается кровью. Отдельные боевые приемы не просто впечатляют, но очаровывают — по большей части это заслуга аниматоров. Все без исклю-

CMOTPUTE TAKKE ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE



Все ресурсы системы ушли на прорисовку главного героя. Совсем чуть-чуть перепало монстрам.



«Бейсбольная бита» за спиной — верный признак того, что герой опасен и с трудом себя контролирует.



Боссы в Genji — это что-то чересчур несуразное.



Многие мечтают побывать здесь хотя бы раз в жизни.



... А этим, в шляпах, вовсе не обязательно что-то видеть, чтобы драться.



Спокойствие воды — хитрый трюк. Мы сразу его разгадали.

чения заскриптованные сцены выглядят именно так, как того хотели разработчики — динамично и красиво, в то время как случайные эпизоды вызывают недоумение. К нашему счастью, их число минимально и полностью разрушить сложившееся впечатление они не успевают.

Несмотря на некоторую однообразность игрового процесса, Genji умудряется поддерживать в игроках самый искренний интерес на протяжении долгих часов.

Г история в деталях

Genji не имеет ничего общего с одноименной книгой Мурасаки Сикибу, за исключением названия и периода действия. События, происходящие в Genji, скорее имеют непосредственное отношение к другому шедевру поистине эпического масштаба — Heike Monogatari (Сказания о доме Тайра), повествующем о битве двух кланов, Тайра (Heike) и Минамото (Genji). Действие происходит во время периода Хэйан, известного как период расцвета буддизма в солнечной стране Ямато (Япония). Однако это было и время смут, и больших войн между двумя могущественными кланами, одним из которых был клан крон-принца Гендзи.

Несмотря на некоторую однообразность игрового процесса, Genji умудряется поддерживать в игроках самый искренний интерес на протяжении долгих часов.

Неважно, сколько раз будут повторяться локации, да и разнообразие противников особого значения не имеет — главное, что их также же интересно истреблять, как и в Onimusha. И все это несмотря на то, что в основе Genji старая как мир концепция: необычный герой, свободная боевая система, интригующий, но не обязательный для прохождения сюжет. Оговорку имеет смысл сделать всего одну: в большинстве случаев использование подобного подхода приводит к

появлению проекта, среднего по всем параметрам. А у Game Republic получился самурайский боевик, который и с Onimusha не грех сравнить.



ВЕРДИКТ

Отличные бои, чертовски грамотный дизайн в антураже феодальной Японии. Не ново, но все равно увлекает.

ОЦЕНКА:





Adrenalin Show

Женщины за рулем

PC

Жанр: Racing

Разработчик: Gaijin Entertainment

Издатель: 1С Официальный сайт: www.adrenalin-game.ru

Идея создания отвязного гоночного экшна не нова. Другое дело — сделать из него виртуальное шоу со всеми причитающимися атрибутами: призами, спонсорами, сексуальными героями, яркими промо-акциями и модными телеведущими. Со всеми вышеперечисленными составляющими подобного проекта Gaijin справилась на «отлично».

Минимальные требования: 1.4 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2,4 Gb HDD Рекомендуемые требования: 2.2 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video



Красивый разворот это, конечно, потеря времени, но и неплохой заработок.

Кирилл Аврорин

ак и в любом шоу, то, что выдается зрителям, не отличается чрезмерной сложностью для восприятия. Под жизненные и местами крепкие комментарии популярных шоуменов Геннадия Бачинского и Сергея Стиллавина по трассам, обклеенным рекламными плакатами, носится с полдюжины автомобилей, пытающихся пнуть друг друга посильнее. Ни один из них не лицензирован, хотя, согласно пресс-релизу, все модели создавались профессиональными автодизайнерами. И на сей раз это не просто реклама — если проводить параллели между «адреналиновыми» машинами и абстрактными моделями из других игр, сравнение будет явно не в пользу последних.

И ТОГДА В ДЕЛО ВСТУПАЮТ ОНИ

Скрашивать привычные трассы и отсутствие интересной физики будут 12 юных гонщиц, за одну из которых и предстоит выступать. Цель — не столько прийги первым, сколько наиболее эффектно вышибить с трассы противниц, красиво не вписаться в по-

CMOTPUTE TAKKE BURNOUT REVENGE



Это не девочки, окружающие гонщиков перед стартом, а участницы чемпионата.



Местная архитектура красотами не блещет.



Модели из Адреналина вполне могли бы участвовать в конкурсах автомобильного дизайна.



Эффект «нитро» по мнению разработчиков большинства гонок, выглядит именно так.



Легкий крен кузова здесь уже считается заносом, несущим очки респекта.



Самые яркие моменты гонки вам покажут отдельно, и начислят за них бонусы.

ворот и хитро перепрыгнуть через речку при помощи трамплина. Выигрыш приносит деньги, позволяющие модернизировать и украшать болид, а артистичность и агрессивное поведение на трассе — очки, повышающие рейтинг. Эти два типа «условных единиц» взаимозаменяемы: рейтинг повышается благодаря противам повышается благодаря про-

мо-акциям (весьма дорогостоящим), а высокая популярность приносит больший доход и привлекает крупных спонсоров. Как ни странно, но такая маркетинговая модель прекрасно уложилась в рамки аркады, заставляя между гонками проводить гораздо больше времени, чем в самих соревнованиях.

PARTY OF THE PROPERTY OF T

Идея с реальными компаниями, привлеченными в качестве виртуальных спонсоров, сама по себе весьма занятна. Если бы нас на каждом шагу пичкали рекламой нового седана ВАЗ, это быстро бы опротивело. Заключать же рекламные контракты с производителями сухариков, газировки и прочих не имеющих к автоделу брендов пока что даже оригинально. Только бы это не превратилось в параноидальное увлечение со стороны разработчиков и компаний, и реклама сушеных кальмаров не появилась на далеком Таттуине или перед голодными солдатами, атакующими берега Нормандии

Цель — не столько прийти первым, сколько наиболее эффектно вышибить с трассы противниц, красиво не вписаться в поворот и хитро перепрыгнуть через речку при помощи трамплина.

Что же по опной из наиболее афишируемых «фишек» - участия Б. и С., то человек, занимавшийся звуковым оформлением «Адреналина», свой хлеб с маслом кушал не зря — комментарии двух популярных радиоведущих отлично вписаны в игру. Порой даже становится интересно, что нового скажут эти два клоуна на ваш очередной вылет или красивое уничтожение соперницы. Бачинского и Стиллавина отлично побавляет общирный саундтрек, в котором засветились такие звезды, как «БИ-2» и «Черный Обелиск». Посему самое лучшее, что можно сделать, сев за «Адреналин» — забыть о физике, лирике и политкорректности, плюнуть на все недостатки и вспомнить определение слова «шоу». Тем более, что все его признаки налицо.



ВЕРДИКТ

Своеобразное прочтение жанра. Удивляющее и неоднозначное.

ОЦЕНКА:



REVIEW MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3 RACING

Wayne Basina

Разработчик: Climax Entertainment

Издатель: THQ
Официальный сайт:
www.motogpthegame.com

PC

Xbox

Моделирование физики мотоцикла — задача не из простых. Несмотря на обилие различных гонок, создать что-то более-менее близкое к действительности удавалось немногим. Обычно предлагают либо аркаду, где байк напоминает радиоуправляемую игрушку, либо некое подобие симулятора, в котором поведение двухколесных болидов и вовсе непредсказуемо.

Кирилл Аврорин

ото GP: Ultimate Racing Тесhnology 3 (следует именовать игру именно так, Мото GP3 — совсем другой проект) не стала откровением. Гонщики входят в поворот на скорости 260 км/ч, падают, бьются о столбы, и, потеряв всего пару секунд, продолжают увлекательную гонку. Тем не менее, управление похоже именно на управление байком, а не какимлибо другим транспортным средством.

лицензия понемножку

Игру виртуально можно поделить на две части. Первая — вполне стандартные соревнования в классе 600, 1000 и 1200 кубов. Единственная особенность: несуществующие модели мото-

Начать придется с малого, старательно изучая не слишком быстрые агрегаты с объемом двигателя 600 кубических сантиметров.

циклов и имена гонщиков. Правда, некоторые трассы официально лицензированы. Вторая же часть, выделенная в чемпионат Moto GP, содержит в себе весь гоночный состав реальных соревнований. Это не помешало внедрить интересный режим карьеры. В перерывах между нарезанием кругов по трекам всего

Moto GP:

Ultimate Racing Technology 3

Официальность наполовину



Минимальные требования: 1.8 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 1 Gb HDD Рекомендуемые требования: 2.4 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

Совершенно отвратительно реализованы падения с мотоцикла — весьма неприятная часть мотоспорта. В Moto GP: URT 3 гонщик, влетев на 300 км/ч в отбойник, резко подпрыгнет на метр в высоту и плашмя рухнет на землю. Даже кусок дерева сделал бы это более артистично. Зато если падение произошло в повороте, критически накренившимся байком еще можно управлять, хотя это ни на что уже не повлияет. Никто не просит от аркады каких-то намеков на реалистичность, но зрелищности данная недоработка явно не прибавляет.

мира есть возможность покупки и апгрейда железного коня, а также улучшения характеристик самого пилота. Причем с ходу погонять в классе Extreme 1200 не выйдет: стартовый «взнос», иными словами, цена самого доступного байка, превышает ваш потенциальный заработок за добрую половину всего чемпионата Extreme 600.

CMOTPHTE TAKKE MOTOGP 3: OFFICIAL GAME OF MOTOGP



В дождь достаточно лишь немного снизить скорость. Заносы тут скромные и ненавязчивые.



Ну что, коллега по цеху?



Скорости бешеные, по сторонам глядеть некогда. В поворот заходим на 240 км/ч!



Вместо слова «Go!» здесь могла быть ваша реклама.



Догнать и перегнать — плевое дело. Проблема — удержать ведущее место!



Здравствуй, Road Rash! Расправа над конкурентами ничуть не воспрещается.

КОЛЕНКОЙ ПО АСФАЛЬТУ

Скучать в процессе прохождения чемпионатов не приходится. Moto GP: URT 3 — простая в освоении аркада, но отвлечься нельзя ни на секунду. Если, гоняя на автомобиле, вы слегка переборщили с газом, то поворот еще можно успеть пройти на «ручнике», пустить машину в управляемый или неуправляемый занос, в конце концов — слегка притормозить, коснувшись заграждения кузовом. Здесь же необходимо все просчитывать заранее, начиная поворачивать задолго до очередного виража. Не столь важна

СТРИТРЕЙСИНГ НА ДВУХ КОЛЕСАХ

Погонять по ночным улицам можно даже в этой игре. Для этого предназначены несколько настраиваемых любым образом специальных мотоциклов. Их дозволено на свой вкус раскрасить и даже написать на баке неприличное слово. В лучших традициях жанра, чтобы заполучить самые быстрые модели, придется хорошенько попотеть в обычных режимах — доступ к эксклюзивным байкам возможен только при прохождении определенного числа трасс.

даже скорость, главную роль играет именно точность траектории и плавность движений. Лишнее нажатие на «стрелку» (если у вас нет руля или джойстика, играть на клавиатуре будет значительно сложнее) — и мотоцикл, резво

накренившись. устремляется в неприветливый отбойник.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОСТО

Процесс, как и положено правильной аркаде, доставляет минимум неудобств и максимум удовольствия. Научившись не вылетать на каждом повороте всего за пару кругов, вы будете улучшать результаты и неделю спустя. Игра стимулирует на риск, на

стремление пройти поворот на пару десятых секунды быстрее. не пропахав при этом собственным телом придорожный гравий. На высоких уровнях сложности дополнительный азарт обеспечивают задиристые противники, бороться с которыми приходится даже контактно. Интересный режим карьеры, отличная физическая модель и неглупый AI ставят Moto GP: URT 3 на порядок выше многих именитых официальных симуляторов и аркад, переделанных из автомобильных гонок.



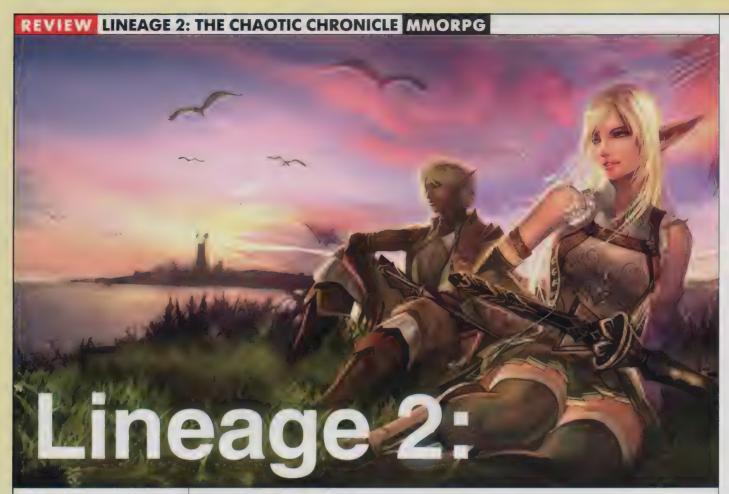
ВЕРДИКТ

Серийный убийца пары недель свободного времени.

ОЦЕНКА:



Процесс, как и положено правильной аркаде, доставляет минимум неудобств и максимум **УДОВОЛЬСТВИЯ.**



Lineage 2 — это огромный жестокий мир, объятый бесконечной войной. Здесь нет правых и виноватых, не бывает длительных перемирий и коротких конфликтов. Здесь повсюду идет борьба за важнейшие человеческие ценности - власть и деньги. Цели эти максимально приближены к реальной жизни, а потому понятны всем. Остается только пожалеть сценаристов игры, сумевших вписать в игру приличный сюжет, на который никто не обращает внимания, написавших уйму бесполезного (с точки зрения игрока) текста и нашедших десятки оригинальных ходов, объясняющих события мира. Тонкости сюжетной линии оценили немногие - человек сто, может, двести. Остальные предпочитают не мучить голову, отдаваясь на волю спинному мозгу, благо сде-

лать это совсем несложно.

The Chaotic Chronicle

Хроники-убийцы из параллельных миров

Минимальные требования: 800 MHz CPU, 256 Mb RAM, 16 Mb video, 5 Gb HDD Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 128 Mb video

PC

Жанр: MMORPG
Разработчик: NCsoft, E&G Team
Издатель: NCsoft
Официальный сайт:
www.lineage2.com

Роман Иванцов

тобы органично вписаться во вселенную, нужно месяцами тратить уйму времени на бесконечную прокачку протагониста. Последняя, как водится, тупа, однообразна, но при этом увлежает: прыгнул в гущу битвы, обезглавил с десяток противников, полечился, отдохнул, сунул-

ся снова, срубил пару десятков, полечился, отдохнул и так далее. Дальнейший счет идет на сотни, а тысячами крошить уже неэффективно из-за пропорционально уменьшающегося количества опыта. Наступает пора искатьновых более достойных противников.

Есть в Lineage 2 и сверхзадача — власть над замками. Кто владеет твердыней, тот устанавливает (а главное — собирает) налоги в соседних областях. Понятно, что одиночке никогда не захватить даже самую маленькую крепость; приходится искать хорошую команду. Последней, в свою очередь, не нужны слабаки; количество персонажей, вхо-

Чтобы органично вписаться во вселенную, нужно месяцами тратить уйму времени на бесконечную прокачку протагониста.

ВСЕ ДЕЛО В ДИЗАЙНЕ

Мир Lineage красив, и, на первый взгляд, живет собственной жизнью; окружающий его интерфейс прост и предельно удобен; в магазинах полки ломятся от тонн оружия и амуниции... Поначалу даже кажется, что все действительно смысл. Но первые впечатления. как известно, обманчивы. Проснувшись однажды утром после ночного похода за «экспой», вы зададитесь вопросом «а зачем?», и, скорее всего, уйдете в соседнюю вселенную, имеющую хотя бы малейший смысл. Однако положенные три месяца в игре вы проведете легко -именно столько понадобится, чтобы устать от творчества дизайнеров NCSoft, сделавших правильную ставку.

CMOTPUTE TAKKE RAGNAROK ONLINE



Гномы — ребята суровые. Насадят на кол и пойдут друзьям показывать.



Графика прекрасна. Unreal Warfire Engine, однако.



Захват замка заканчивается. Скоро придется оборонять.



Иногда игроки забывают о монстрах, и начинают гасить друг друга. Просто так, для души.



В Lineage 2 играет по меньше мере несколько сотен тысяч человек. Большинство умирает по десять раз за день.



Мирная жизнь отсутствует по определению. Тронный зал? Он тоже только для резни.

жих в гильдию, строго ограниченно, и никто не будет держать у себя посредственного неудачника. Выход один — снова качаться. Если выбрать правильных друзей. много убивать и редко умирать, когда-нибудь появится шанс поучаствовать в захвате замка. Стоит ли это потраченных сил? Определенно.

истинные ценности **АЛЕНА**

Атака замка — развлечение массовое. Сотни и тысячи героев сходятся в пределах одной локации, пытаясь сломить сопротивление врага, а для победы понадобятся идеальное командное взаимодействие, мощное альтер эго и немалое везение. Беспоря-

KAPMA...

Система кармы, реализованная в Lineage 2, не нова, но вместе с тем интересна. Убив мирного (не желающего с вами сражаться) игрока, вы вешаете на свою душу тяжелый грех, отмывать который придется кровью монстров. Чем больше убийств на вашем счету, тем сложнее оправдаться, и тем больше ваши собственные потери при смерти. «Мочить» персонажа с «красным именем» для кармы безопасно, а потому в общественных местах «помидоров» встречают тучей стрел, ливнем магических заклинаний и сотнями обнаженных мечей. Встретят удачно — возродитесь очищенным. А заодно лишний раз вспомните старушку Ultima Online, из которой растут ноги местной системы реинкарнаций.

Мир Адена вобрал в себя отморозков со всего света, готовых круглыми сутками биться друг против друга.

дочные действия отметаются сразу, каждый должен знать свое место, иначе — смерть, причем сразу всей команды.

Павшие герои войны либо дожидаются воскрешения, либо появляются в ближайшем городе и вновь идут в бой. Учитывая, что транспортная система в Lineage 2 отсутствует как класс, а каждый «уход» отнимает у персонажа частичку набранного опыта, умирать во время командных боев не рекомендуется. Но делать это и так никому не хочется, хотя и приходится с потрясающей регулярностью — по-другому никак.

Мир Адена вобрал в себя отморозков со всего света, готовых круглыми сутками биться друг

против друга. Заниматься чем-то другим таким людям просто скучно, а тем же самым — негде. Аналогов у Lineage 2 хоть отбавляй, но только NCsoft сумела реализовать свой проект на высшем уровне, продолжает его поддерживать и уже делает продолжение. Нетрудно догадаться, что Lineage 3 будет так же забита бессмысленной резней. Впрочем, больше ей ничего и не нужно.



ВЕРДИКТ

Для любителей бесконечной прокачки. Реализация последней — идеальна.

ОЦЕНКА:



REVIEW NHL 2006 SPORTS

Жанр: Sports Разработчик:

Разработчик: EA Sports Издатель: Electronic Arts Издатель в России: Soft Club

Официальный сайт:

WWW Halports Corn, garries inhi06/

PC

GameCube

PlayStation 2

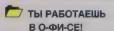
Xbox

Xbox 360

Спортивные игры от Еlectronic Arts, и хоккейную серию в частности, критики любят обвинять во всех смертных грехах: недостаток реализма, похожесть игр между собой и даже, о ужас, невозможность сбить с ворот бутылочку с водой. Зря, между прочим, обвиняют. Три последние серии NHL на удивление разнятся. Если 2004-я была больше всего похожа на балет на льду, а 2005-я — на бойню с элементами хоккея, то последняя неплохо описывается словом «балаган». В позитивном его смысле.

Роман Овсянников

режде всего, каждая новая NHL — показ мод. Не подиумный в исполнении тощих моделей, а настоящего мужского стиля. Осенне-зимняя



Для любителей менеджмента в NHL 2006 есть свой закуток режим Dynasty. Не то чтобы он был очень сложен, но покупка игроков и работа с тактикой там есть. Надо сказать, что тренера наши подопечные слушаются: умеют прессинговать, грамотно подключать крайних форвардов при атакующей схеме игры. В то же время покупка отдельного хоккеиста мало что меняет, кроме разве что удовлетворения от того, что в составе твоей команды на лед выходит, скажем, герой местной обложки Венсан Лекавалье. А уж если имеющихся звезд не хватит - можно нарисовать свою. Соответствующий редактор прилагается.



NHL 2006

Blame Canada!

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 1 Gb HDD Рекомендуемые требования: 1.8 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

коллекция клюшек от Easton. Новые «кони» Bauer Vapor — еще легче, еще прочнее. Чуть измененный кленовый лист на выездной форме Toronto Maple Leafs. Искрящийся лед, съемка с десятка камер, крупные планы со спецэффектами. Здесь заканчивается спорт, здесь начинается шоу.

Вообще, к визуальной части претензий нет. Картинка чуть-

чуть размыта, как в дорогих телевизионных трансляциях — мелочь, благодаря которой игра смотрится намного более стильно и динамично. Что не менее приятно, площадка не населена Мак-

сами Пейнами с одинаковым, безразлично-брезгливым выражением лица, нет! Один злится, второй улыбается, третий зевает, четвертый флегматично дожевывает то ли жвачку, то ли капу... А остервенение, с которым голкипер вышвыривает из ворот пропущенную шайбу, надо видеть.

Происходящее на площадке не скатывается поминутно в мордобой с участием запасных игроков и вратарей, как то было год назад.

CMOTPUTE TAKKE EUROSPORT



Вот она, пресловутая летающая бутылочка.



Вон из команды, лузер!



Опять двойка. Картина тушью.



Зрители трехмерны и даже хлопают в ладоши. Правда, не все вместе, а вразнобой. Хреновые, надо скзать, суппортеры!



Помнится, лет семь назад Петер Бондра на All-Star Game обогнал Павла нашего Буре в забеге на скорость. И до сих пор в строю.



Таким вот эффектом сопровождается здесь любой повтор или просто смена планов.

БЫТЬ СТИВОМ АЙЗЕРМАНОМ

Баланс близок к идеальному. Человеку, ответственному за ежегодные настройки искусственного интеллекта, наконец удалось нащупать нужный рычаг. С одной стороны, происходящее на площадке не скатывается поминутно в мордобой с участием запасных игроков и вратарей, как то было год назад. С другой — обыграть один в одного всю команду противника тоже никто не даст. Если надо — и в борт впечатают, и клюшкой по башке дадут. Даже на самом первом уровне сложности. Несколько лет назад весь игро-

Один злится, второй улыбается, третий зевает, четвертый флегматично дожевывает то ли жвачку, то ли капу...

🦰 ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ДЖЕНТЛЬМЕНОВ

Сезон 04-05 в Национальной хоккейной лиге был интересен в первую очередь тем, что его не было. Случился локаут. Профсоюз хоккеистов и руководство лиги разошлись во взглядах на размеры игроцких и тренерских зарплат, от чего выиграли в первую очередь российские зрители. В составах команд нашей Суперлиги мелькали имена совсем уж неприличной звездности вроде Яромира Ягра, не говоря уже об огромном количестве вернувшихся на родину русских хоккеистов. Вдобавок многие игроки наконец выступили за свои сборные на Чемпионате мира, что вообще с ними случалось нечасто — сезон НХЛ не прерывается из-за таких мелочей. Впрочем, в этом году локаут закончился. Большой хоккей у американцев снова будет.

вой процесс NHL ограничивался простыми передачами и щелчками. Времена меняются: теперь в нашем распоряжении несколько стандартных финтов, скрытые кистевые броски и возможность оставить шайбу накатывающему сзади партнеру. Обладатели контроллеров с аналоговыми миниджойстиками могут посредством этих самых джойстиков качать

шайбу из стороны в сторону, делая из вратарей соперника натуральных клоунов.

Да, теперь некоторые игроки получили официальный статус «звезд». Дело не ограничивается одним названием и повышенной зарплатой - им доступны эксклюзивные развороты на месте, броски повышенной коварности и тому подобные радостные вещи.

ИГРА ВЫСОКО ПОДНЯТОЙ

Нет, NHL 2006 — никакой не симулятор. Это не огни большого спорта, это просто игра. Лучшая игра с шайбой. На этот виртуальный лед стоит выходить ради одного только звука попадающей во вратаря шайбы. Звука совершенно неправдоподобного, но настолько смачного, что хочется бросать и бросать по воротам, забыв про тактические схемы и комбинации. Тем более что в этот раз лед наконец-то отшлифован, как полагается, до зеркального состояния.



ВЕРДИКТ

Интересно, сколько нужно локаутов подряд для того, чтобы не вышла очередная часть NHL?

ОЦЕНКА:





Darkwatch

Гамлет Дикого Запада

Игры о ковбоях до сих пор пользуются спросом. Виной тому, скорее всего, дефицит вестернов. Шляпы и лошади встречаются нам гораздо реже, чем роскошные автомобили и футуристичные бластеры. Вампирская тематика тоже неизменно популярна. Может быть, потому, что глубоко-глубоко в каждом из нас сидит маленький голодный кровосос...

PlayStation 2

Xbox

Александр Садко

е мудрствуя лукаво, High Moon Studios скрестила ковбоев с вампирами, уложив двух зайцев одним махом. В главной роли — «дико-западный вампир», терзаемый нешуточными моральными вопросами. Зовут несчастного Джерико Кросс. Всю свою жизнь он был обычным разбойником, грабил

ПОБРО С КУЛАКАМИ

Darkwatch — это название специальной организации, испокон веков уничтожающей разномастную нежить. Ночной дозор, ага. Поезд этих достойных господ как раз и стал последней добычей Джерико. Глава Darkwatch предстает далеко не белым и пушистым борцом за справедливость, а жестоким головорезом. Чисты ли на руку борцы со злом? Ответы на этот и многие другие вопросы — в Darkwatch!

проходящие поезда и копил на безбедную старость. Джерико уже почти купил билеты на Канары, когда последнее дело перечеркнуло все далеко идущие планы.

НЕ ВСЕ ТО ЗОЛОТО...

В сейфе облюбованного бандитом паровоза оказалось не золото, а местный Князь Тьмы с пы-

Жанр: Action

Разработчик: High Moon Studios

Издатель: Ubisoft
Официальный сайт:
www.darkwatch.com

лающим взором и скверным характером. Отвесив грабителю оплеуху, монстр превратил его в вампира. Перед горе-гангстером, таким образом, встало две задачи. Первая — избавиться от проклятья, вновь став пусть грубым и невоспитанным, но человеком. Вторая — надрать задницу распоясавшемуся демону.

С таким посылом начинаем играть, наблюдая за происходящим от лица Джерико. На голове широкополая шляпа, за спиной — винтовка, на поясе — пара револьверов. Впрочем, весь доступ-

CMOTPUTE TAKKE DEAD MAN'S HAND



В деревне, где так много серпов, очень мало яиц.



Какой же вестерн без индейцев?



Сзади, идиот! Сзади!



Получив арбалетный болт с прикрепленным к нему динамитом, супостаты начинают забавно паниковать.



Даешь трудовую дисциплину! С несунами мы будем бороться безжалостно и беспощадно!



Ее зовут Кессиди и через пару уровней ей оторвут голову. Слабонервные, вы предупреждены!

ный арсенал куда разнообразнее. Тут и карабин, и дробовик, и арбалет с динамитом на стрелах. Поскольку в классический антураж Дикого Запада разработчики намешали разномастных живых мертвецов, оружие соответствующе преобразилось. Так, к рукоятке дробовика прикреплено немалых размеров лезвие. Оно значительно облегчает взаимопонимание при тесных контактах.

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Наш герой, будучи аморальным типом, во время своих кровавых приключений вопросами нравственного характера задается необыкновенно часто. Кладбища и катакомбы игрового мира изобилуют убогими, обездоленными и просто покалеченными, которых можно либо освободить, либо употребить в пищу. Каждый раз,

сталкиваясь с потенциальным завтраком, Джерико честно вопрошает: «Бить или не бить?» Как нетрудно догадаться, груз ответственности за то или иное решение ложится на наши плечи.

ДОЖИТЬ ДО РАССВЕТА

В остальном Darkwatch — самый обычный добротный экшн с традиционными достоинствами и классическими недостатками. Первые несколько уровней вып-

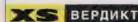
Первые несколько уровней выплескивают на нас ведро адреналина. Тут и пробежка по крыше поезда, и конная прогулка по ночной прерии, экскурсия на кладбище с посещением церковного склепа.

ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ?

Управление в игре удобное, но есть один примечательный момент. Иногда возникает вопрос, на какой планете находится вампирский Дикий Запад. Для Земли гравитация слишком слаба: подпрыгнув, Джерико опускается обратно с неспешностью кленового листа. Такое планирование изрядно мешает запрыгивать на узкие лестницы и карнизы.

лескивают на нас ведро адреналина. Тут и пробежка по крыше поезда, наводненного нежитью, и конная прогулка по ночной прерии, экскурсия на кладбище, полное неупокоенных душ, и культмероприятие в церковном склепе. Сначала череда предсмертных стонов, ружейная трескотня и грохот динамитных шашек перемежается качественными застав-

ками. Ролики ненавязчиво продвигают бесхитростный, но интересный сюжет. Подсадив, таким образом, игрока на крючок, разработчики начинают откровенно халявить. Непростительно затягивают разборки в катакомбах, затем надолго запирают нас в горной цитадели. Но бросать игру на середине не хочется. Интересно же узнать, чем закончится все то, что так хорошо начиналось! По крайней мере, мы дотерпели до «хэппи энда» и ничуть не жалеем об этом. Потраченных денег Darkwatch определенно стоит.



Жутковато, кроваво и до неприличия стильно. Быть вампиром на Диком Западе, оказывается, куда интереснее, чем ковбоем.





Жанр: Action/adventure Разработчик: Capcom Издатель: Capcom Официальный сайт: www.capcom.com.rect2

PlayStation 2

Идея сетевого Resident Evil поначалу воспринималась не лучше, чем доставка антарктического льда в Африку или выращивание яблок на Марсе. Но на практике черт оказался не таким уж страшным и даже вполне съедобным, хоть близкое знакомство с Outbreak File #2 оставляет весьма неоднозначное ощущение.

Александр Садко

удем откровенны: вторая часть не изменилась ни на йоту, то есть совсем — без всяких «практически», «почти» и прочих смягчающих эпитетов. Разношерстная компания чудом уцелевших ракунцев по-прежнему продолжает рваться к свобо-

Outbreak File #2

Мертвец

де и безопасности, но, несмотря на то, что предыдущая встреча с героями состоялась более года назад, слез радости знакомые лица почему-то не вызывают. Все выплакали, уж простите.

ДУБЛЬ ВТОРОЙ

Такое впечатление, что время во вселенной Resident Evil забыло, в какую сторону двигаться. Кевин остался все тем же мальчиком, разгуливающим в нестиранной куртке R.P.D. с пистолетом наголо. Все персонажи также сохранили свои уникальные способности и тараканов-в-голове. Охранник Марк, не утративший богатырской силы, продолжает крушить кровожадную нечисть тяжелыми желез-

Т КРАТКОСТЬ — СЕСТРА

После выхода Resident Evil Outbreak фанаты требовали, просили, умоляли разработчиков сделать нормальную систему внутриигрового общения. Согласитесь, гораздо интереснее кричать в микрофон или, на худой конец, печатать крепкие, но емкие выражения, чем перебрасываться штампованными фразами. Сарсот осталась глуха к мольбам — дискутируем мы по-прежнему с помощью аналогового джойстика. В одну сторону — «спасибо», в другую — «пожалуйста», в третью — «помогите». Судя по всему, кровавая мясорубка не прошла для выживших бесследно, и тяжелая психологическая травма сделала их замкнутыми и неразговорчивыми.

ками. Студентка Йоко, так и не закончившая вуз, вновь играет роль выочного мула. Официантка Синди профессионально зализывает раны, в чем ей активно помогает доктор Жорж. Простой американский слесарь Дэвид мастерит из

подручного мусора оружие и инструменты, журналистка Алиса вскрывает замки, а работник метрополитена Джим — просто урод.

В зависимости от ваших предпочтений, команда смертников отправляется в городской зоопарк, метро, полицейский участок или затерявшуюся в лесу больницу. К атмосфере нареканий нет — страху нагнали ровно столько, чтобы хватило на испор-

Будем откровенны: вторая часть не изменилась ни на йоту, то есть совсем — без всяких «практически», «почти» и прочих смягчающих эпитетов.

CMOTPHIE TAKKE HAUNTING GROUND



В голову стреляй, дура! Неужели фильм не смотрела?!



Хороший слесарь нигде не пропадет.



Не ходите, дети, в Африку гулять.



Студентка наткнулась на слишком настырного ухажера.



Все разбрелись кто куда, а ведь здесь могут водиться тигры...



Лучший способ защиты от этого Дамбо —

УЧИТЕСЬ ПОЛЗАТЬ

Жить в Resident Evil Outbreak File #2 стало легче, а потому немного веселее. Игровые зоны буквально усыпаны медикаментами и целебной травой. Неутомимые борцы со слонами-мутантами научились стрелять на ходу, а старуха с косой теперь дает персонажам лишний шанс избежать своих костлявых объятий. Схлопотав максимальное число увечий, герой не умирает, а лишь падает на пол — если соратники отобыот атаку, павшего откачают. Впрочем, он и сам сохраняет возможность передвигаться, правда, только ползком. Так что, если в ряду электронных друзей у вас сплошь имбецилы, проще сразу застрелиться — с такими помощниками все равно далеко не уползешь.

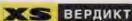
В зависимости от ваших предпочтений, команда смертников отправляется в зоопарк, метро, полицейский участок или больницу, затерявшуюся в лесу.

тить не одну пару виртуальных штанов. Та же больница и в реальной-то жизни — место малоприятное, а уж в условиях Resident Evil и вовсе начинает напоминать задворки мясного магазина, с шастающим шизиком в хопщовом мешке и с топором в руках. В зопарке последнего сменяет красноглазый слон-мутант, защекотать которого пистопетными выстрелами не получится — придется бегать вокруг вольеров, проклиная администрацию культурного заведения. И так далее.

Все эти приключения могут существенно обогатить кровь адреналином, правда, с двумя оговорками. Во-первых, нужно быть настоящим фанатом сериала, чтобы в энный раз получать удовольствие от поиска осточертевших ключей и отстрела опостылевших монстров. Во-вторых, если вы решите играть не по сети, то ваш променад в компании искусственных напарников превратится в настоящий цирк. Электронные тупицы будут бесцельно носиться по уровню, как будто пламенный мотор у них, вопреки известной песне, расположился аккурат в заднем проходе. Толку от таких «помощников» ноль, их беспрестанное мельтешение взад-вперед скорее отвлекает и действует на нервы. Иногда хочется сперва искалечить собственную группу, а уж потом приниматься за зомби.

снято!

На кого рассчитывала Сарсот, понятно без лишних слов. Если из зеркала на вас смотрит бледный тип с красными припухшими глазами, если вы ложитесь спать, нежно обнимая обрезок водопроводной трубы, и по двенадцать часов в день проводите за телевизором, беспрерывно уничтожая зомби, тогда Outbreak File #2 — ваш единственный выбор. Но гораздо лучше будет просто пересмотреть жизненную позицию и найти себе занятие поинтереснее.



Типичнейшее дополнение с горсткой новых уровней, подозрительно похожих на хорошо забытые старые.



REVIEW MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS ACTION

Казалось, что содержание в данном случае не имеет значения - будь к нему приложен хоть 16-битных времен порт, игра все равно бы вполне успешно продалась. Даже несмотря на внушительное количество конкурентов, по всем параметрам превосходящих последних представителей серии, благодарный фандом исполнит свою роль послушного поку-

PlayStation 2

Жанр: Action Разработчик: Midway Издатель: Midway Официальный сайт:

www.midway.com/rxpage/Game Mort

Евгений Закиров

нашему удивлению, впервые за долгие годы про фандом забыли вообще. В том смысле, что герои и, следовательно, сюжетная канва остались прежними, но ничего дополнительного от игрока они не требуют. Вы можете играть в Shaolin Monks и получать от этого удовольствие даже в том случае, если никогда не сталкивались с сочетанием букв «МК».

НЕ СТАРЕЮЩИЙ

Shaolin Monks — почти классика. Если судить исключительно по жанровому определению, то это, пожалуй, даже эталон. Даже если на месте Скорпиона здесь была бы малолетняя девочка в юбке с рюшечками, а в роли бесчисленных противников выступали бы геи в трико, Shaolin Monks осталась бы собой. Столь сильно влияние игр прошлого поколения. Да-да, именно тех игр, где герой двигался исключительно по прямой слева направо, шинковал бесконечных врагов одними и теми же ударами, пугал невразумительными репликами и вообще заставлял забыть о на-

Если на месте Скорпиона здесь была бы девочка в юбке с рюшечками, а в роли противников выступали бы геи в трико. Shaolin Monks осталась бы собой.



РАЗВЛЕКАЙ СЕБЯ САМ

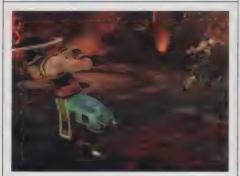
Shaolin Monks убивает однообразие всеми возможными способами. Одиночный режим, например, можно проходить в кооперативном режиме. Более того, есть возможность посостязаться с другом в более привычном файтинг-режиме. Впрочем, Deception с ее разнообразием мини-игр разработчики все же не переплюнули. Основной режим может показаться чуть ли не единственным играбельным, если поблизости нет человека, которому можно доверить второй джойпад.



CMOTPUTE TAKKE BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE



Счет за электричество в этом месяце удивит.



Что смотришь, иди сюда!



Что под юбкой у Дементора? Сейчас выясним.



Кощеюшке сделали дыру в пузе. Больно, наверное.



Все из расы Бараки на одно лицо. Женских особей среди них нет.



Рептилия снова с нами. В еще более ужасном образе.

УМЕРЕТЬ КРАСИВО

Одним из самых известных моментов в сериале стали добивающие приемы, так называемые «фаталити». Они благополучно перекочевали и в Shaolin Monks, где благополучно стали повседневной рутиной. Шутка ли даже этот замечательный процесс жесточайшего умерщвления противника разработчики умудрились сделать обязательным. Пока не сделаешь три фаталити, дверь не откроется.

личии мозга в человеческой анатомии. Все это вернулось в Shaolin Monks.

По большому счету, единственное, что требуется от игрока его присутствие. Желательно, чтобы при этом он еще и бодрствовал. Ибо почти все приемы, демонстрируемые старыми и

Боевая «начинка», что характерно, подчистую копирует самые удачные моменты «файтинговой» линейки, заметно их упрощая.

всем до боли знакомыми героями, исполняются нажатием двухтрех клавиш. Боевая «начинка», что характерно, подчистую копирует самые удачные моменты «файтинговой» линейки, заметно их упрощая. Ностальгия прошибает с первых же минут.

НЕКУДА БЕЖАТЬ

Лля тех, кто не испытывает излишне теплых чувств к Mortal Kombat. Shaolin Monks станет просто еще одним способом убить время. Всему виной темп игры, хаотичное мельтешение разномастных персонажей на экране. Честно говоря, и смотреть-то на них долго не хочется — уж больно неказисты, хотя

в динамике этого дизайнерского минимализма не замечаешь. Каждый раз при перемещении из одной боевой «секции» (а именно так делятся все без исключения покации) в другую нас будет преследовать одна и та же цель - убить всех. Время от времени этот процесс стараются разнообразить неказистые ловушки, вроде шипов в полу или ям с лавой, которые либо слишком быстро проходятся, либо не замечаются вообше

Когда враги кончаются, появляется обязательный босс, схватка с которым проходит по четко прописанному сценарию — нанесли два удара, пересмотрели условия, играем дальше. Не слишком затейливо, зато благодаря этому бои получаются зрелищными.

Удивительно, но все вышеперечисленные огрехи не мешают воспринимать Shaolin Monks «правильно» — игра призвана нравиться, и она более чем успешно справляется со своей задачей. Несмотря на простоту и кучу недоработок, а в некоторых местах и неоправданно ограниченную свободу игрока, она вызывает щенячий восторг. Это лучший beat'em up за историю серии. Как мы, собственно, и препсказывали.

ВЕРДИКТ

Отличный экшн для снятия напряжения после тяжелого рабочего дня. Не вызывает привыкания.



REVIEW EVIL DEAD REGENERATION ACTION

Жанр: Action

Разработчик: Cranky Pants Games

Издатель: THQ Официальный сайт: www.evildeadregeneration.com

PlayStation 2

PC

Игровая серия Evil Dead никогда не вызывала бурных восторгов, однако не избадифирамбами лованные разработчики упорно продолжали эксплуатировать видавшую виды марку. Исходя из теории вероятности, в конце концов из их трудов должен был выйти толк. И он вышел — под именем Evil Dead Regeneration.

Александр Садко

е стоит обольщаться экшн не претендует на титул «хит сезона», а дифирамбов после его выхода Cranky Pants как не слышала, так и не услышит. Однако по сравнению с Dead Aim, A Fistful of Boomstick и Hail to the King новая Regeneration — безусловный шаг к светлому будущему



Evil Dead: Regeneration

Пилим и рубим

На практике истребление нечисти оказывается не таким уж скучным — игра изобилует насилием, кровью и угольно черным юмором

Итак, Эш, его дробовик и бензопила снова готовы к бою. Казалось бы, до полноты картины не хватает только легиона зомби, однако в Evil Dead Regeneration у главного героя появляется еще и друг. Карликового мертвеца зовут Сэм, и в отдельных эпизодах игры мы будем им управлять. За прошедшие годы Эш немного поправился, так что не везде теперь может протиснуться. Малыш Сэмми для него — настоящая находка.

Игровой процесс решили не трогать, поэтому новомодных ролевых элементов, транспортных средств и прочих ноу-хау XXI века в Evil Dead Regeneration не появилось. Эш по-прежнему кромсает мертвечину пилой и дырявит ее дробью, а Сэм мутузит врагов кулаками. На практике истребление нечисти оказывается не таким уж скучным — игра преисполнена насилием, кровью и угольно-черным юмором.

РАБОТАЙ ГОЛОВОЙ

Сэмми не вышел ростом, но компенсировал сей скорбный недостаток экстрасенсорными способностями. Коротышка умеет силой мысли замораживать противников. Парализованные, они безропотно терпят побои и, получив свое, умирают. Судя по всему, второй раз.



Мягкой посадки!



Здесь психи кушают.



Давай, малыш, бей его по яйцам!



В дурдоме мрачновато, но нам не привыкать...

В роли суперзлодея — доктор Рейнхард, глава психиатрической лечебницы «Солнечные луга». В психушку Эша упекли полицейские, обнаружив его в окружении изуродованных тел. Герой так и не смог убедить стражей порядка, что искалеченные трупы некогда были злобными зомби, восставшими из могил. Тем временем, Рейнхард не только поверил Эшу, но и сам принялся интенсивно экспериментировать с Книгой Мертвых. Наша залача — помещать неголяю.

В Evil Dead Regeneration нет ничего нового и, тем более, революционного, но искрометный юмор, кровавый игровой процесс и маленький Сэмми освежают серию. Будем надеяться, в следующий раз Cranky Pants пойдет еще дальше и, наконец, доведет Evil Dead до ума.

ВЕРДИКТ

Верное доказательство того, что для Evil Dead еще не все потеряно. А фанаты и вовсе должны быть в восторге.

оценка:



REVIEW THE INCREDIBLE HULK-ULTIMATE DESTRUCTION ACTION

Жанр: Action

Разработичик: Radical Entertainment **Издатель:** Vivendi Universal Games

Официальный сайт: www.hulkgames.com

PlayStation 2

Xbox

GameCube

Трудно оспорить тот факт, что The Incredible Hulk: Ultimate Destruction получилась куда более приятной игрой, чем вышедшая в 2003 году The Hulk. Неисповедимы пути господни — Энг Ли, снявший киноверсию «Халка», буквально на днях получил Гран-при Венецианского фестиваля за фильм про ковбоев нетрадиционной сексуальной ориентации, а студия Radical Entertainment, поднабравшись опыта и не будучи связанной по рукам и ногам кинолицензией, произвела на свет именно такого Халка, которого должна была родить два года назад.



Ultimate Destruction

Большое, зеленое, на букву «Х»

Михаил Судаков

аголовок The Incredible Hulk как нельзя лучше отражает сущность игры. Разработчики поставили во главу угла интерактивность и, как принято говорить в подобных случаях, не прогадали. Ультимативный дестракшн удался на

славу — если в этой игре и есть элементы обстановки, которые не поддаются разрушению или не могут быть использованы для уничтожения других предметов, то вы их, скорее всего, просто не заметите. Что нельзя грохнуть и чем нельзя шарахнуть — на то и внимание обращать не следует.

Вызов

The Ultimate Hulk — достаточно простая игра, даже если проходить ее на максимальном уровне сложности. На все про все у вас уйдет от силы восемь часов, если, конечно, не застрять на каком-нибудь особо эловредном боссе. По счастью, после полного прохождения открывается еще один уровень сложности, который удовлетворит даже самых отъявленных экшн-маньяков.

Особенно неравнодушен наш герой к машинам. Одни авто Халк использует заместо щита, другие швыряет во врагов, а третьи разрывает напополам, «надевает» обе половинки на руки и начинает мутузить ими всех встречных-поперечных.

Претерпел соответствующие изменения и игровой процесс. Вместо сочетания экшна и какихто, прости господи, стелс-миссий нам предлагается Боевик с большой буквы. Брюс Баннер задвинут в самый дальний уголок подсознания, а на арене безраздельно властвует зеленый громила, известный на весь мир своим крутым нравом. Сюжет еще глубже пустил корни в комикс-вселенную, столкнув Халка с замечательным суперэлодеем по имени



Нельзя не отметить, что Халк, по большому счету, выглядит куда страшнее некоторых своих врагов.



Треснувший асфальт, перевернутые машины — результат стычки с механическими супостатами.



Прыгать по крышам — сплошное удовольствие. Даже когда есть дела поважнее.



Местные спецэффекты изрядно отдают комиксоидностью. Но в этом-то вся соль!

Ультимативный дестракшн удался на славу — если в этой игре и есть элементы обстановки, которые не поддаются разрушению, вы их, скорее всего, просто не заметите.

Гадость, гигантскими роботами (из них, к слову, получаются шикарные боссы) и прочей сявотой.

Проще говоря, с задачей сделать из Ultimate Destruction чистокровную комикс-игру, которая с высокой колокольни плюет на кино-индустрию и гуляет сама по себе, Radical Entertainment справилась на пять. Не подкачало даже управление. А ведь это, согласитесь, начвысшая похвала для игры, где можно вытворять решительно все, что душеньке угодно.



ВЕРДИКТ

Ознаменование ренессанса эпохи топтания и крушения. Давно пора.



REVIEW WRC: RALLY EVOLVED RACING

Сложно сказать, насколько один раллийный проект отличается от другого — автомобили, в большинстве своем, одинаковые, графика на приемлемом уровне, разве что физическая модель варьируется в сторону большей или меньшей реалистичности. Что уж говорить об игровом процессе?

Евгений Закиров

ерия WRC, например, на протяжении пяти частей безнаказанно копирует сама себя. Не сказать, что делает это совсем уж открыто, но и нового в жанр не привносит. Технические нововведения оставили до пришествия PS3, на нынешней же платформе сойдет и старый расклад.

Единственное бросающееся в глаза изменение — доступный геймплей без ненужных примесей. Он ни в коем случае не навязывает себя. При этом велика вероятность, что вы вообще не разберетесь в местной системе вождения и не увидите половины достоинств WRC: RE. И вовсе не потому, что все чересчур запутанно. Как раз наоборот — каждый элемент преподнесен макси-



WRC: Rally Evolved

Дотолкали до финиша

EUROPE ONLY

Вы, должно быть, сильно удивитесь, но WRC: Raily Evolved — абсолютный эксклюзив для Европы. Как вы помните, под конец эпохи PS Опе многие игры для нее выходили исключительно в одном из трех ключевых регионов. Таким образом, некоторые проекты на почти мертвую платформу хотя и были весьма оригинальными, уже с момента разработки обретали статус локальной диковинки. Это стало одним из самых необычных признаков заката PS One. Неужели история повторяется, и Rally Evolved -- последняя часть WRC на платформах нынешнего поколения?

PlayStation 2

Жанр: Racing

Разработчик: Evolution Studios

Издатель: SCEE

Официальный caum: www.scee.net

мальной просто и доходчиво. WRC: RE проявляет чудеса дружелюбия. Хотите настоящее ралли -- получите крутые заносы и вполне реалистичное поведение машины на различных типах ландшафта. Желаете избежать ненужных сложностей - насладитесь до неприличия интуитивной системой управления, претворяющей в жизнь ваши самые смелые фантазии. Играть в WRC: RE совсем не просто, но увлекательно. Пожалуй, это один из немногих раллийных симуляторов, где игрок-любитель чувствует уверенность в себе и, что немаловажно, она оказывается вполне оправданной.

Не в последнюю очередь привлекательность обусловлена неплохим графическим исполнением. Нельзя сказать, что WRC: RE стала существенным шагом вперед или что разработчики достигли предела возможностей PS2. но все очень мило. Грязь, размытые дороги, мокрый асфальт — не только красивые эффекты, но и реально влияющие на геймплей условия, с которы-



Сами повороты несложные, пугает только их количество.



Погодные условия диктуют правила поведения на дороге. К ним необходимо прислушиваться.

Хотите настоящее ралли — получите крутые заносы и вполне реалистичное поведение машины на различных типах ландшафта. Желаете избежать ненужных сложностей — насладитесь до неприличия интуитивной системой управления, претворяющей в жизнь ваши самые смелые фантазии.

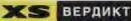


Команда «красных» с интересом осматривается. Все равно их уже обогнали на целый круг.



После первого же круга ваша машина покроется толстым слоем грязи.

ми приходится считаться даже опытным гонщикам. А если вы никогда себя к ним не причисляли, то у вас появилась отличная возможность пересмотреть свои взгляды.



Стагнация сериала налицо. однако это не мешает пятой части быть достойной ващего внимания.

оценка:



REVIEW FABLE: THE LOST CHAPTERS RPG

Честно говоря, мы уже рецензировали Хьох-версию Fable в первом номере нашего журнала. То есть давно. Тогда игра получила четыре балла и выбор редакции. И вроде бы сейчас рецензировать РС-порт этой же игры как-то избыточно. Но Питер Молинье добавил в РС-версию несколько новых плюшек, посему Fable: The Lost Chapters была классифицирована как аддон и сплавлена дражайшему РС-рецензенту. То есть мне.

Егор Просвирнин

я чуть было не заснул за просмотром вступительного ролика — долго. очень долго. Так долго, как длится сама игра — целую жизнь. Понятно, что по сути ничего не изменилось. Вы начинаете играть розовощеким сорванцом, а заканчиваете почтенным старцем со стильной лысиной. Чем старше становится спаситель всея Отечества, тем больший отпечаток на него налагает выбранный путь развития. Решили бить неприятельские рожи дубь-



Fable: The Lost Chapters

Звезды для никого

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Поддерживая аристократический статус РС-игроков, Питер Молинье добавил в портированную версию Fable много чего нового. А именно: девять новых регионов на карте, шестнадцать дополнительных заданий и теплую компанию злых монстров. И, естественно, новое оружие, броня и одежда, включая всеми любимые шляпы. Чтобы, значится, можно было максимально куртуазно раскланиваться с дамами.



Жанр: RPG

Разработчик: Lionhead Studios, Big Blue Box Studios

Издатель: Microsoft Официальный сайт:

www.fablegame.com

ем - получите по всему телу красивые шрамы и фигуру формата «бык на анаболиках». Увлеклись волшбой -- субтильное телосложение, ранняя старость и проблемы с потенцией. Периодически еще придется совершать Моральные Выборы между Добром и Злом. Если вы подумали, что «злой» герой будет выглядеть а-ля «рожа кирпича просит», а «добрый» — как персонаж социальной рекламы, то вы подумали совершенно правильно. Плюс ко всему, селяне и особенно селянки адекватно реагируют на ваш внешний облик. Раздавшийся в плечах Илья Муромец вызовет у бабца сладострастные стоны, в то время как мрачный маг-интеллектуал обречен на одиночество. Зримый стимул хорошо кушать, заниматься физическими упражнениями и совершать добрые дела. Если вас, конечно, волнует мнение несуществующих виртуаль-



Пока стрелок целится в правый зрачок героя, тот успеет раскроить ему череп.



Ничто пафосное, тяжеловесное и оттого пошлое и избитое Fable не чуждо.



Добродушный негр собирается учинить что-то сильно нехорошее над подростком.



Чиновники природоохранного ведомства порой имеют весьма специфический вид.

Симулятор героического человека странно похож картинкой на детскую аркадку The Hobbit. То есть, сначала похож, а потом перестает быть похожим, но все равно это не комплимент.

ных женщин. Вообще, симулятор героического человека странно похож картинкой на детскую аркадку The Hobbit. То есть, сначала похож, а потом перестает быть похожим, но все равно это не комплимент. Короче говоря, глядя на Fable, вы можете корчить довольную рожу, дескать, что взять с этого убогого Xbox. Музыкальное сопровождение достаточно приятное, но никак не выдающееся. Резюмируем: на нынешнее ролевое безлюдье и Fable — ролевая игра.

ВЕРДИКТ

Когда осетра нет и карась сойдет.



REVIEW DAEMONICA: 30B CMEPTH ADVENTURE

В городе переполох — убита молодая девушка, невеста гробовщика. Труп найден изуродованным, без кожи на спине. Рядом с телом сидел обезумевший жених убитой, его глаза были мутны, волосы на руках слиплись от крови. Дело ясное: несчастный юноша сошел с ума и зарезал возлюбленную; приговор — смерть. Без лишних церемоний преступника вздернули на площади. А на следующий день в город прибыл Зверолов, призванный найти правду...

Егор Просвирнин

есмотря на специфическое название, толпы демонов истреблять не придется. В «Зове Смерти» вы -- всего лишь детектив со специфическим умением вытягивать информацию из мертвых тел. а «Демоника» - язык подсознания, на котором читаются Очень Страшные Заклинания. Без схваток, конечно, не обошлось, но их так мало, а боевая система столь примитивна, что они являются скорее мини-играми, чем полноценным развлечением. Главное здесь - рассле-



Зов Смерти

Я видел мертвых людей

Минимальные требования: 1.0 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

PC

жанр: Adventure Разработчик: RA Images и Cinemax Изратель в России: Акеппа Официальный сайт:

Главное здесь расследование, которое, в конце концов, заведет совсем не туда, куда вы предполагали.



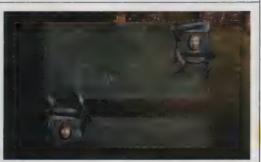
Таверна «Разбитый Кувшин» — самое веселое место в городе. Жаль, что нельзя забыть про расследование и напиться в хлам.



Повсюду следу крови, белье разодрано... Как думаете, здесь кого-нибудь убивали? А вот и не угадали!



В этом милом подвальчике мы подвещиваем трупы, после чего задушевно беседуем с умершими.



Кузнец. Хороший человек. Если победите его в тренировочном бою три раза, он вас научит новому удару.

дование, которое, в конце концов, заведет совсем не туда, куда вы предполагали.

В ходе поиска ответов на классические «Кто виноват?» и «Что делать?» придется прочитать килотонны текста, который, вы не поверите, благодаря добросовестной работе сценаристов и локализаторов, весьма неплох. Вас постоянно кидают в классические ситуации (разговор с духом, жаждущим мести), из которых вы выходите нетрадиционными способами (дух посылает вас лесом). Это приятно и интересно, в этом сама суть Daemonica.

По большому счету, здесь больше искать нечего, поскольку особых восторгов техническая реализация не вызывает. И пробпема лаже не столько в слабом движке, сколько в том, что большую часть времени вы проводите в одном и том же городе, и ближе к концу игры все эти улочки и домишки иначе как «обрыдлы-

ИМЕНЕМ КТУЛХУ!

На коробке с игрой обещан «мистический сюжет в лучших традициях Лавкрафта». Поначалу это кажется смешным - какой, простите, Лавкрафт в средневековой Англии? Но все же определенная правда в такой заявке авторов имеется - городишко на краю бесконечных болот, второе, арабское имя главного героя... что-то от мастера литературного хоррора определенно есть. Правда, всякий страх уходит, когда вы понимаете, что из болот в обозримой перспективе на вас никто не полезет, а драки с врагами смахивают на переплевку в детском саду. Тут уже боишься, как бы не зазевать.

ми» называть не получается. Daemonica — отличный проект для тех, кто любит много читать, а не смотреть. Читать интересные, местами остроумные диалоги, читать с удовольствием, читать, понимать и искать. Так что, если вас больше манит эффектный мордобой, лучше сразу забудьте про «Зов Смерти» — ничего, кроме хорошего сна, вы здесь не найдете.

ВЕРДИКТ

Вся правда о допросах мертвых тел.



Steel Empire

Алые небеса

В 18XX году военное государство MotorHead Empire, будучи под управлением диктатора Саурона, вторглось в соседние страны. Сдались все, кроме республики Silverhead. При помощи уникального истребителя No.012X Imamio Thunder безвестный борец за свободу должен освободить от ненавистного ига весь мир.

Святослав Торик

азработчики из Страны Восходящего Солнца умеют и любят густо намешать западных ценностей в один котел. Жанр, кстати, тоже не в наших европах придуман: «скроллер» — это когда некое средство аннигиляции летает слева направо и расстреливает все, что движется ему навстречу. Есть

GameBoy Advance

Жанр: Scroller Разработчик: Starfish Издатель: Starfish Официальный сайт: www.s-f.co.ip

различные вариации: справа налево, снизу вверх и даже сверху вниз. Расстрел сопровождается мощными спецэффектами, берущими не столько качеством, сколько количеством.

На GBA уже давно не выходило более или менее приличных «скроллеров» — причем все настолько запущено, что пришлось обращаться к первоисточникам. Правда, разработчики слегка пересолили свой продукт — даже на среднем уровне сложности играть очень трудно. А если учесть, что никаких возможностей для сохранения в Steel Empire нет, то орешек придется раскусывать очень долго.



Как ни странно, Steel Empire была и остается хорошим прелставителем своего жанра. Именно в этой игре впервые появилась возможность стрелять в обе стороны, именно она предложила ролевой элемент (корабли можно улучшить - в зависимости от ваших действий), именно здесь можно выбирать один из двух аэродевайсов, каждый из которых специализируется на чем-то своем.

Dragonball GT: Transformation

GameBoy Advance

Покупать Steel Empire стоит только в том случае, если вы планируете что-нибудь томительное и очень долгосрочное, например, поездку в Новороссийск.



ВЕРДИКТ

Классическая головная боль для тех, кто еще помнит, что такое «скроллер».

ОЦЕНКА:



DRAGONBALL GT: TRANSFORMATION ACTION REVIEW

В начале девяностых для рядового школьника не было важнее вещи, чем потертый вкладыш от жевательной резинки. Особой ностью, помимо изображений Микки Мауса с Дональдом и «Роллс-Ройсов» с «Хондами», отличались разноцветные остроухие уродцы, говорящие исключительно иероглифами. За них, бывало, даже дрались

на переменках.

Роковые яйца

Святослав Торик

вы, история не позволила уточнить, были ли те остроухие граждане необычного цвета кожи героями саги Dragon Ball. Но если учесть, что Акира Торияма усердно рисовал остроухих аж с 1984 по 1995 год, шансы высоки. Лаже в манге от-

Жанр: Beat 'Em Up Разработчик: Webfoot Technologies Издатель: Atari Официальный сайт:

> личный от белого/желтого/коричневого цвет кожи встречается крайне редко. Главного героя как манги, так и обозреваемой игры зовут Гоку, и он - крайне одаренный мастер восточных единоборств. Помимо сражений занимается поиском праконьих яиц. Собранные вместе, эти семь сфер вызывают к жизни дракона Шенлонг. Хищная рептилия способна исполнить одно желание заказчика (в пределах разумного). Затем яйца исчезают и всплывают в различных уголках вселенной, пребывая в нерабочем состоянии ровно год.

Этих самых «яиц» понавыходило на всех платформах невероятное количество. В основном это

были файтинги Dragon Ball Z, причем довольно оригинальные: герои могли парить в небесах и драться прямо там же. Но Dragon Ball GT открывает совершенно новую сагу, с новым сюжетом и, понятно, в новом жанре. Если вы играли в Golden Axe, то вам уже понятно, в чем суть. Вид сбоку, десятки врагов прут навстречу, а мы их — руками, ногами и файрболлами. При этом игра умудряется быть довольно сложной - противник норовит ударить исподтишка, невзирая на чины. Но Гоку тоже не промах. А если промах — то всегда можно позвать соратника по партии, который заменит парнишку на поле боя, проводя свои, уникальные приемы и захваты. Давненько



ВЕРДИКТ

Добротный представитель жанра и ставшей уже классической манги.

не было такого веселья.

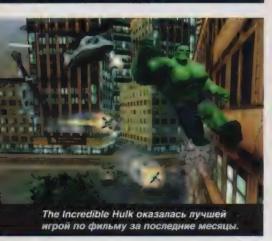




Японцы уже играют в Tales of Legendis, Мы, как всегда, сосем лапу.







XS XИТ-Парады

Сентябрьские чарты немногим отличаются от хит-парада прошлого месяца. Симулятор крикета, занимавший первые места в августе, сменил свои позиции, уступив место не только очередной игроизации Тома Клэнси, но и комик-аркаде про зеленокожего Халка. Незатейливая прогулка по джунглям Аранны показалась британцам интереснее сражений на полях Battlefield 2. А в стране Восходящего Солнца продолжают зверствовать карманные консоли, не оставляющие шансов ни Чарли с его шоколадной фабрикой, ни гопникам из San Andreas, ни традиционно господствующим в «топах» The Sims. Даже скучно как-то...

ЯГ	ЯПОНИЯ (все платформы)		
01	TALES OF LEGENDIA NAMCO	PS2	
02	DS TRAINING FOR ADULTS: WORK YOUR BRAIN NINTENDO	DS	
03	GENTLE BRAIN EXERCISES NINTENDO	DS	
04	MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY: GENERATION OF C.E. BANDAI	PS2	
05	BLEACH: HEAT THE SOUL 2 SCE	PSP	
06	JUMP SUPER STARS NINTENDO	DS	
07	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN KONAMI	PS2	
08	NARUTO: UZUMAKI NINDEN BANDAI	PS2	
09	THE KING OF BEETLE MUSHIKING: GREATEST CHAMPION SEGA	GBA	
10	WINNING POST 7 KOEI	PS2	

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (РС)		
01	DUNGEON SIEGE II	
02	MICROSOFT BATTLEFIELD 2	
02	ELECTRONIC ARTS	
03	THE SIMS 2 ELECTRONIC ARTS	
04	EARTH 2160	
0.5	KOCH MEDIA	
05	GUILD WARS NCSOFT EUROPE	
06	HALF-LIFE 2	
07	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	
0,	SEGA	
08	THE SIMS 2: UNIVERSITY	

WORLD OF WARCRAFT

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (Xbox)

ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

L.O.T.R.: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

01	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN
	UBISOFT
02	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
-	NOVALOGIC .
03	MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3
	THQ
04	INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
05	SUPER MONKEY BALL DELUXE
	SEGA
06	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2005
	CODEMASTERS
07	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
	TAKE 2
08	JUICED
	THQ
09	FORZA MOTORSPORT
	MICROSOFT
10	HALO 2
	MICROSOFT

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PS2)		
01	BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2005	
	CODEMASTERS	
02	INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION	
T.	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	
03	GAMETRAK — REAL WORLD GOLF	
	IN2GAMES	
04	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	
E	NOVALOGIC	
05	SUPER MONKEY BALL DELUXE	
	SEGA	
06	CRICKET 2005	
1	ELECTRONIC ARTS	
07	MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	
	ELECTRONIC ARTS	
08	MADAGASCAR	
	ACTIVISION	
09	LEGO STAR WARS	
	GIANT INTERACTIVE	
10	CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	
N. T.	TAKE 2	

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (GameCube)		
01	RESIDENT EVIL 4	
	CAPCOM	
02	KILLER7	
	CAPCOM	
03	INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION	
	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	
04	STAR FOX ASSAULT	
	NINTENDO	
05	MARIO POWER TENNIS	
	NINTENDO	
06	MARIO PARTY 6	
	NINTENDO	
07	CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	
	TAKE 2	
08	POKEMON COLOSSEUM	
	NINTENDO	
09	DONKEY KONGA	
	NINTENDO	
10	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	

По информации сайта www.chart-track.co.uk

ELECTRONIC ARTS

В прошлый раз мы вели речь о том, как плохо разработчики фэнтезийных компьютерных игр разбираются в истории и закончили на бравурной ноте, что, мол, в следующей колонке торжественно продемонстрируем им мать обыкновенную кузькину и научим любить Родину.



Неделька творения

или семь шагов в создании Вселенной



Авторская колонка Петра Прохоренко, гейм-дизайнера Lesta Studio

Что необходимо для создания действительно реалистичной истории вселенной? Прежде всего — готовность проделать «лишнюю работу», которая, возможно, окажется впоследствии неоцененной игроками. Дизайнер должен вообразить себя Господом Богом, а не сценаристом-надомником третьесортного джанк-сериала «Неотложка» - то есть СОЗДАВАТЬ вселенную, а не зондировать педипальпами носовые пазухи, кося глазом в книжку «Хоббит туда и обратно». Что я подразумеваю под «лишней работой»?

Оглянитесь вокруг, посмотрите на реальный мир, созданный 4.6 миллиарда лет назад Большим Дизайнером. Кроме весьма полезных и приятственных вещей (компьютерные игры, красивые женщины, зарплата, вареная сгущенка, автомобили, салат из китайских травяных грибов, фотоаппараты и пр.) он создал массу вещей вроде бы ненужных и совершенно неполезных (тараканы, насморк, темнота, комары, водители маршруток, издатели, милиционеры, штрафы за опоздание на работу, сессии и т.д.). Однако именно совокупность первого и второго делает наш мир таким разнообразным и таким «настоящим». Компьютерная игра, даже самая реалистичная, все равно стремится свести количество частностей мира к минимуму, давая игро-

ку только то, что необходимо для развития игрового сюжета. Это, безусловно, правильно, но именно на грани избыточного количества подробностей притаилась искомая реалистичная вселенная с живой и достоверной историей игрового мира. Если вы до сих пор не уверены в важности мелочей — простой пример. Отправляйтесь-ка в славный город Тарант (где-то в середине Арканума) и найдите там хоть один, прошу прощения, сортир. Я еще могу принять на веру то, что эльфы никогда не какают, но вот люди и тем более гномы — увольте! А ведь история мира, в котором происходит сюжет — вещь куда более важная и значимая, чем уборная!

Есть в общей сложности семь шагов, следуя которым можно получить искомую «живую» вселенную:

ШАГ ПЕРВЫЙ. КОСМИЧЕСКАЯ ИНЖЕНЕ-РИЯ

С чего начать дизайнеру создание уникальной, потрясающей основы мироздания вселенной? С космической инженерии — параметров того Космоса, в котором будет находиться его мир. Не надо думать, что если мы делаем игру про эльфов и орков, то на планете, где они обитают, не должно быть гравитации, нет звездного неба и т.д. Как раз наоборот,

именно кондиции окружающей среды, плавно вытекающие из космогонии мира, станут основным ограничивающим фактором при его дальнейшем заселении.

ШАГ ВТОРОЙ.ПЛАНЕТОВЕДЕНИЕ

Расположение континентов и морей, баланс геосферы. распространение тех или иных типов флоры и фауны - все это определяет геополитику будущих государств нашего воображаемого мира. Геополитика рождает политику, та, каменея под воздействием времени, превращается в историю. Связная и логичная история игрового мира будет действительно жестким стержнем нашего мира это вам не вирши про волшебные мечи сочинять

ШАГ ТРЕТИЙ. АДАМ И (ОПЦИОНАЛЬНО) ЕВА. ОБИТАТЕЛИ МИРА.

Кто они, насколько разумны, к какому представителю животного мира восходит их эволюционная история, сколько у них ног, чем они питаются и как живут. Обратите внимание, на этом этапе дизайнеру открывается необыкновенно широкая перспектива раскрытия темы секса — жаль, что ее обычно не используют, оставляя игрокам бесплотных антифизиологичных алиенов или фригидных андедов. Если мы населяем мир людьми, то необходимо продумать, как особенности планеты повлияли на физиологию и мышление. Все это будет определять их философию, государственный строй и, в конечном счете, всю логику событий, что не может не отразиться на сюжете игоы.

Тут позволю себе прерваться для крайне важной ремарки - о множественности рас в игровом мире. Большое количество рас потенциально большой риск для дизайнера в случае создания «непростой» вселенной. Дело тут в принципиальном отсутствии разделения рас в КИ на «культуры». Те же орки, например, почти всегда выступают «цельнометаллической» расой вроде кубика Рубика для высшего командного состава. В то же время, нам с вами хорошо известно, что на Земле всего одна разумная раса (не дельфины, конечно же) создала тысячи совершенно разных культур, многие из которых покажутся нам совершенно инопланетными. Видимо, 2-3 расы, несильно отличающиеся между собой — это максимум для дизайнерской вселенной, иначе при наличии нескольких разных культур в каждой расе будет полная каша, почише китайской военной истории. Подумайте об этом в свободное время, а о следующих 4 шагах в нелегком деле создания виртуальных миров вы узнаете ровно через месяц!

119

Авторская колонка Дмитрия Чернова, ведущего нонконформиста

ГОРМОНАЛЬНЫЙ СИНДРОМ, или «ИГРЫ БУДУЩЕГО THE TEASER»

Несмотря на то, что к художествам отечественных промоутеров все давно привыкли, пройти мимо некоторых наиболее выдающихся примеров креатива не получается никак. На сей раз повышенное внимание заслужила компания Medoff, сперва придумавшая себе говорящее название, а после попытавшаяся объяснить покупателям, что не тем она вовсе занимается. Их «Мягкий вкус без вкуса меда» ничуть не хуже прошлогодних уплетаекза-обе-щеки или доброй краски «Добра». В лучшем случае вам будет казаться, что фирма занимается производством водки, хотя на самом деле вотчиной Medoff является поставка льда в бары и рестораны.

охожую путаницу вносит и современная наука или, если быть точнее, генетика, ставшая в последнее время чрезвычайно попутярной. Сегодня уже немосно считать самые обычные чувства чем-то возвышенным, не поддающимся описанию и не имеющим цену. Любые эмоции, согласно последним исследованиям. — не более чем кучка гормонов, складывающихся в определенные моменты словно кубики. Подождите еще пару десятков лет. и «Формула пюбви» не будет казаться вам сказкой про шарпатана Калиостро. Завтрашние дети не хуже любого волшебника разложат на хромосомы ваш пресловутый амур, а вам останется только глотать воздух.

Я ТЕБЯ Е = МС

Подтверждение тому можно найти в повседневной речи — большинство старых слов, добавляющих красок описаниям пережитого, уже сеичас считаются анахронизмом. Никому неинтересно витиевато объясняться с использованием глубокомысленных эпитетов, и с годами ситуация только усугубляется. В совокупности с результатами научных исследовании это может дать потрясающие результаты через какихто полсотни лет. Ваши внуки станут называть вещи «своими именами»: эндорфины, неиропептиды, оцитоцины — все в условных единицах и нужных сочетаниях, напоминающих магазивные этикетки.

Спросите, какая связь у всего этого научнопопулярного бреда с тематикой журнала? В том-то и дело, что самая прямая. Наряду с сегодняшними определеннями эмоции, концепции игр будущего также перестанут высасываться из пальца, а станут выпизанными с точки зрения целевого маркетинга продуктами. Зачем делать что-то наобум, если есть общедоступная карта генетического кода человека, где расписаны все гены и понятны способы воздеиствия на них? Например, уже научно доказано, что гомосексуальность — вещь врожденная, не имеет никакого отношения к дурному воспитанию и



ные сенсации, попадающиеся на глаза лишь посвященным, то с годами в стороне не останется никто.

Чтобы лучше понять этот момент, вспомните наиболее известные рекламные кампании спорный во всех отношениях iPod, безграмотные курицы Chik-A-Fila, канцерогенный «Макдоналдс» или, если ближе к теме, воронежский Kreed, насквозь промокший от плевков неосторожных покупателей. Все они, независимо от качества товара, тем или иным способом сумепи стать частью нашего подсознания, добившись главного - всеобщего желания попробовать ЭТО хотя бы раз. За него, правда, пришлось заплатить рупонами чертежей и набросков, тоннами сырья, выброшенного влустую, и неделями кропотливой работы отделов пиара и маркетинга, пытающихся объяснить тупоголовым покупателям бессмысленность их существования без продукта Х в кармане Ү. В будущем подобных казусов разработчики научатся избегать, зная заранее на какие точки человеческого восприятия стоит надавить и с какой силой.

СИНТЕТИЧЕСКИЙ КАЙФ

Бороться с развитием «целевого маркетинга» бессмысленно, как и сетовать на текущее упрощение игр — в обоих случаях на кону стоит прибыль, а не удовлетворение ваших дурацких желании. С однои стороны, тонкий расчет может породить бесконечный поток шедевров каждый из которых найдет своих почитателей и соберет минимум критики со стороны «нейтра-

Сегодня уже немодно считать самые обычные чувства чем-то возвышенным, не поддающимся описанию и не имеющим цену. Любые эмоции, согласно последним исследованиям, — не более чем кучка гормонов, складывающихся в определенные моменты словно кубики.

носит кодовое название Xq28, за которым скрывается так называемый »ген гея». Простимулируйте его парой «аолшебных» картинок, и ваша The Sims. My Life is so Gay будет продана космическим тиражом.

По сравнению с возможным развитием производства ТНП современный продакт плейсмент кажется неудачной шуткой Постепенно проникая даже в игры, он все равно является, по сути, стрельбой вслепую (9 из 10 покупателей гарантированно пропустят вашу рекламу). Другое дело генная инженерия, на вооружении которой стоит бескомпромиссная математика, лихо складывающая цифры полученные эмпирическим путем. И если сейчас ее скромных усилий хватает исключительно на малозаметпов». С другой — никто не гарантирует, что вам вместо кристально чистого продукта не будут подсовывать каку, завернутую в гипнотический фантик.

Не станет головоногих девиц с косичками, исчезнут бездушные герои, способные пишь на монотонное мычание из колонок, плохие игры станут частью истории, и наступит всеобщий Эквилибриум. Вот только будет это иметь тот самый «мягкий вкус без вкуса», сопровождающийся названием, мало имеющим отношение к контенту. Зато вы наверняка узнаете, что пововь — это набор математических символов, уравнение со всеми известными. А чтобы решить его, достаточно проглотить пару безвкусных педышек с нужными маркировками.

киноигр

Михаил Судаков Злобный Сукин Сын, по совместительству главный редактор «Кино-Говно.ком»

История экранизации Silent Hill — по крайней мере, та ее часть, что известна широкой публике — началась осенью 2003 года, когда боссы Konami of America заявили о передаче прав на создание одноименного ужастика компании Davis Films. И хотя в подобных случаях на вопросы вроде «Кто режиссер?» принято многозначительно молчать или твердить, что достойный человек как раз ищется, Silent Hill обзавелся достойной и, что не менее важно, официально утвержденной кандидатурой практически сразу.

частливчиком-экранизато-

ром стал не кто иной, как

Кристоф Ганс, снявший

«Братство волка» и «Плачущего

убийцу». Этот человек обладает до

того утонченным вкусом, что даже

из прославленной суперзвезды бо-

евиков класса «Бэ» и «Цэ» Марка

Дакаскоса может сделать челове-

ка — две пучшие роли за всю свою

не шибко выдающуюся карьеру вы-

Но вернемся к Silent Hill. О том,

как проходят съемки фильма, рас-

сказывать широкой общественнос-

ти предпочитает вовсе не режис-

сер, а сценарист Роджер Эйвери,

которого продюсеры назначили на

этот пост, надо попагать, за труды

над тем же «Плачущим убийцей» и

шеозначенный вроде как актер

сыграп именно в фильмах Ганса.



Работа над фильмом проходит в Канаде, причем Брендтфорд, один из съемочных городов, расположенных на озере Онтарио, местами более чем спегка напоминает Тихий холм из игры - особенно если вдруг ударяют заморозки или, откуда ни возьмись, появляется туман. Когда что-нибудь такое случается, актеры и вся остальная кинобратия начинают нервничать, а хладнокровный Ганс довольно потирает руки, шепчет себе что-то под нос про правиль-

жившие руку к сценарию Silent Hill, что их вклад в общее дело не слишком велик





ихии город

Один из городов, где проходят съемки, местами очень напоминает Тихий холм из игры — особенно если откуда ни возьмись появляется туман.

ную атмосферу и знай себе командует. Действительно, грех не воспользоваться столь удачно сложившимися обстоятельствами.

ПЕРСОНАЛИИ

Лицедейская братия подобралась пусть и не самая знаменитая, но достаточно неплохая. Так, женщину по имени Роуз, которая теряет на Тихом холме свою дочь, играет Рада Митчелл («Телефонная будка», «Гнев», «Черная дыра», центральное фото), а ее мужа-Шон Бин, он же Одиссей, он же Боромир, он же архизлодей в вепиком множестве фильмов (на фото срава). Этому актеру нечасто выпадает возможность олицетворить собой какого-нибудь положительного персонажа, так что Silent Hill для него — настоящий подарок. Дочку изо всех силенок пытается изобразить одиннадцатилетняя Джоделль Ферланд — не Дакота Фаннинг, конечно, но тоже довольно милая девочка (на фото слева).

Не менее интересные вещи творятся за капром. Так, за музыку отвечает сам Акира Ямаока, написавший саундтрек ко всем четырем игровым версиям Silent Hill. Ответственность за это решение пежит целиком на Кристофе Гансе — режиссер заявил, что очень доволен работой Ямаоки-сана и

не хочет ничего менять в звуковом сопровождении. Фанаты игры должны быть таким поворотом событий довольны по уши, ведь «музыка» и «атмосфера» — понятия неотделимые, когда речь заходит o Silent Hill.

Придумывать монстров усадили Патрика Тотолопуса — того самого товарища, в чьей голове родились образы роботов из «Я, робот», оборотней из «Другого мира» и богомерзких тварей из «Черной дыры». Кстати, последние два фильма, вопреки мизерным бюджетам, смотрелись вполне по-взрослому, так что даже если у Silent Hill будут проблемы с деньгами (во что пично я отказываюсь верить), Патрик не подведет. Монстры — это его страсть.

ЧЕРЕЗ ГОД?

Sony Pictures, которая уже застолбила себе тепленькое местечко прокатчика Silent Hill, планирует устроить премьеру в 2006 году. Никаких проблем на горизонте у фильма вроде бы не намечается, так что через полгодика-год Кристофу Гансу предстоит держать строгий экзамен перед аудиторией, которая на Silent Hill молится по нескольку раз в день и не простит режиссеру ни малейшего промаха. Что ж. удачи ему.



PECTREPALNA



Егор Просвирнин

КАК ВЕСТИ СЕБЯ В ОБЩЕСТВЕ

цитаты из классики на все случаи жизни

Компьютерные игры давно сформировали свое собственное культурное пространство. У игроков есть свои герои, легенды и сказания, боги и дьяволы. Не обошлось и без собственного набора крылатых фраз и выражений. Мы предлагаем вам уникальный набор лучших цитат из лучших игр. Мы, профессиональные игроки за деньги, используем эти афоризмы в повседневной жизни. Почему бы не попробовать и вам?

DIABLO

FRESH MEAT! / Свежее мясо!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: низким, уверенным голосом.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: отличный способ поприветствовать вошедшего в комнату.

Эпическая история о борьбе Героя с Дьяволом. Прибыть в далекую деревушку, зайти в осквер-





ненную церковь и очутиться на пути в Ад. Диалоги просты и немногочисленны, но из-за отпичнои работы со звуком слушать их истинное удовольствие. Персонажи простодушны и прямолинейны, но, опять-таки, убедительны из-за голосов. Diablo отпично подходит, если вы хотите услышать увлекательную историю при минимальном напряжении мозга:

FALLOUT 2

Been there. Seen that. Got the scars / Видели — знаем. Теперь весь в шрамах.

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: тоном законченного мизантропа.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: при описании последнего футбольного матча.

Самая популярная ролевая игра для простого народа. Унылое постядерное будущее, вымирающие примитивные племена, утопающие в разврате города, фашисты в силовой броне. Качество текста не особо высокое, но его искупает тщательная работа над характерами. Дикаря Сулика с кувалдой, трусливого механика Вика или зверского сержанта Анклава знает каждый ребенок в России. Язык игры сочетает простоту с крайней живостью, а диалоги имеют огромное количество вариантов ответа.







I am serious like heart attack! / Я серьезен как сердечный приступ!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ:

с легким презрением и каменным лицом. КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: в разговоре со слишком недоверчивым собеседником.

теряет семью, друзей, работу сомнительным барам и грязличный тест на киноэрудицию.

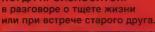


PLANESCAPE: TORMENT

What can change the nature of a man? / Что может изменить природу человека?

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: спокойным, чуть печальным голосом.

когда произносится:





петающего черепа, ходячего телевизора и прочих фриков ищет смысл жизни. галлюцинации. Заодно компания декон-



MORTAL KOMBAT

Flawless victory! / Чистая победа!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: самодовольно и энергично.

когда произносится:

в идеале - сразу после того, как вы набили морду хулигану.





ное, не смог бы объяснить и сам были шикарные боевые крики!

WACRAFT: ORCS AND HUMANS

Zug-Zug! / Заг-заг!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: быстро, четко, с легкой улыбкой. когда произносится: лучше всего подходит для выражения согласия.

Стратегия, вызывающая религиextremely cleverly telephoned obese botulisms, but five purple

umpteen silly orifices. Tokyo live slightly speedy elephants tele



DUNE II: BUILDING THE DYNASTY





They attack our harresters! / Оже итехуют Magain agreemate Albert Conference

KAK произносится: с плохо скрываемой яростью.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: во время просмотра утренних новостей.

MALE THE RESPONSE HAVE BOTH г — таки и решентий пробова. Икраин отриториями и кори IN PROPERTY. CANADI DURANGEMENTO HE DESIGNATION (DESCRIPTIONS) могот Орона Герберій, Сон DESCRIPTION OF STREET риконенские сканды Алркомін-IN IT TRUSK OTHER PARTY AND THE repairmentary there investigate commenced Arms for any year and # PERSONAL PROPERTY.

C&C: RED ALERT

Destroy city and kill all people! / Vinverowers reрод и убить всех пюдей!

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ! безучастно, между делом. КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: в случае необходимости симулировать безумие.

Chatteries count than it year CHARLEST TWO PARTY NAMED IN Commence of the Party of the Pa residential Attended (CCO) Secretarian Anii error нето станова поторя подата започна и Мурова



andioxypii filmwai (Withhouse in a 4 West). But you THE RESERVE AND LOCKED



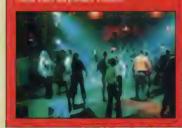
DUKE NUKEM 3D



N'e filme to kick and chew bubble gum, and I'm all out of gam Пришно преин MARKED THE WHITE SARHILLIN H NOarm Øytim-mu – и резиния у ме-NO MER OF STREET

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: с предельно зверской рожей. когда произносится: перед началом массового выяснения отношений.

IN TRACTOR STATE OF PETERSON econo (com a personante municipi Pond 2 Pond (con COMPANSAL PURCHASE Number of Parishal Prices - Co. ente describer solo é testa en тураме Мастация пригодням и THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY. Takes sign space or Morre stat-IN FAIR BUYOUR PRODUCT



HALF-LIFE

Bon I Shoot! For with the science (mm., / He crpanniru) И на маучной группы.

КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: умоляюще, с жалостливым выражением лица.

КОГДА ПРОИЗНОСИТСЯ: в случае возникновения проблем с милиционерами.

Control Cycle - Applied Dystley consistence per other in CHIEF IS REMARK ASSESSED TO BE the statement and product on morp kepta Frank inpetembros Says and comments of the same



SECRET OF MONKEY ISLAND



Is that a barrana in your poaket, or are you just happy to see us? / Это бинин II TROOM KADSONNO, MIN TH прости для нас видеть?

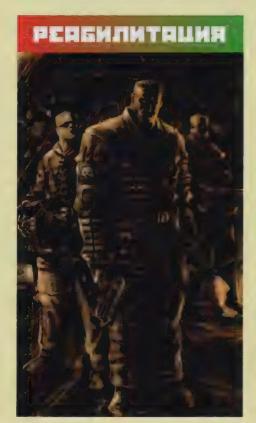
КАК ПРОИЗНОСИТСЯ: с недвусмысленной ехидной улыбочкой. когда произносится: если вы желаете смутить собеседника

FOREIGN COTTON AND EXCHAPAGEMENT FOR retreated if accessesing yeth News in British Philophil Frieddynaud Tphilophys. eks tupus incremie des cripsysteks INVESTIGATION AND PERSONS ASSESSMENT ASSESSM DESCRIPTION PROGRAMMS OF PROGRAMMS MANUAL ALL OF REPORTED BOWNERS AND ADDRESS. Alameur Arespects of Allegain - prince Hilds Instruction do от сементация и III в пределения принеста персонал (персона THE ENGINEERING VICTOR STANCES, VOICENSO Ser of Alexandrian Intelligence





К сожалению, все вышеперечисленные игры не могут сравниться по цитируемости с безвестной Zero Wing, выпущенной Toaplan в 1989 году. Появившийся через три года перевод с английского на японский был ужасен и содержал ключевую фразу современности — All your base are belong to us! В 1998 году фразу заметили пользователи Интернета, она замелькала на форумах, и понеслось. Дошло даже до развешивания тематических плакатов по городам и селам на Первое апреля и целой кучи Easter eggs в самых разных играх. Пожалуй, это самый яркий пример влияния компьютерной субкультуры на весь остальной мир. То ли еще будет!



Kingpin: Life of Crime

Loco en el Coco

Издатель: Interplay Разработчик: Xatrix Жанр: Action Платформа: PC Дата выхода: 1999

Осуждена за: излишнюю жестокость,

криминальную стилистику.

Казалось бы, зачем реабилитировать такую игру, как Kingpin? Народной любовью вроде как пользовалась, высокие оценки от прессы получала, продавалась неплохо... Успешный проект, спору нет.

Вот только кто этот самый успех обеспечивал, понять нетрудно. Дети. Подростки всех национальностей, тащившиеся от возможности долбануть противника свинцовой трубой, любители трехэтажного мата, фанаты музколлектива Cypress Hill, записавших к игре, прямо скажем, не самый удачный саундтрек.

Люди «серьезные» не воспринимали Kingpin даже как развлечение. Шесть лет назад чернуха в компьютерных играх не котировалось. Могла удивить. Даже шокировать. Но не увлечь.

За трущобной стилистикой Kingpin публика не смогла заметить мыслей, внедряемых разработчиками. А ведь по духу, по своим идеям Кіпдріп: Life of Crime близок к шедевру американского кинематографа — фильму «Однажды в Америке». Кіпдріп — не история о молоденьком гопнике, ищущем счастья в чужих карманах, нет. Это длинная и грустная сказка о людях, чья совесть — огнестрельное оружие, а кумиры — Клайд Барроу и Бонни Паркер. Вот только-Бонни и Клайд навсегда вошли в историю. А герой, созданный Хаtrix, не попадет даже в криминальную хронику. Харизмы не хватает.

Кинематографичность Kingpin поражает. По большому счету, это не игра. Это — жестокий и мрачный фильм, где вам позволительно стать главным героем. Мир, созданный Хаtrix, пугает своей реальностью и заставляет игроков как можно глубже вжиматься в кресло. В какой-то момент понимаешь, что люди, отброшенные обществом, все еще люди. Они смотрят кино, обожают Pulp Fiction, слушают музыку, пьют и едят.

А по вечерам выходят в подворотни и опускают на чью-то голову свинцовую трубу. Мало чем отличаясь от отбросившего их общества.

Жизнь.

Реабилитируем за: кинематографичность, идеи разработчиков. И за донельзя реалистичную свинцовую трубу.

новости

В светлое завтра вместе с Mazda

Sassou — свежий концепт от японского автомобильного концерна, собирающийся прийти на смену сегодняшней Mazda2. Ее внешний вид продолжает начатые в последних моделях тенденции, все больше делая машины похожими на свои прототипы из фантастических фильмов. Помимо притягательного дизайна, Mazda Sassou имеет систему реагирования светом на различные ситуации (один раз мигнет фарами — «доброе утро, хозяин», два раза — «хочу есть», и так далее), USB-разъем и флэшкарту, использующиеся пока что лишь в качестве блокирующего замка, и «умные» спинки заднего сиденья, подстраивающиеся под количество пассажиров. Учитывая, что новое поколение Mazda2 было недавно представлено на авто-шоу во Франкфурте, Sassou на дорогах мы увидим еще не скоро.



26 дюймов от LG - 26LZ5RV

LG представила свой вариант относительно недорогой, но современной видеодвойки. «Комплект» состоит из 26" ЖК телевизора и встроенного в подставку DVD-плеера. Помимо чтения стандартных DVD-дисков имеется полная поддержка DivX, MP3 и WMA-файлов. Отдельно стоит отметить возможность моментального переключения между различными режимами работы. Розничная цена новинки составит примерно \$1200.



Телевидение размером с портсигар

На прошедшей в Амстердаме конференции IBC 2005 несильно популярная у нас компания Pace Micro Technology представила первый в мире мобильный телевизор стандарта HDTV с возможностью записи. В PDH400 для просмотра телепередач используется 4.3" широкоформатный дисплей и формат MPEG-4, популярный в некоторых европейских странах и Японии, а для записи — 40-гигабайтный жесткий диск и слот для карт Secure Digital на тот случай, если штатного места вам не хватит. По словам регионального директора Расе Місго Сэнди Барблет, HDTV является привычным делом в Европе, и выпуск плеера в конце этого года оправдан. Мы же в ближайшее столетие, похоже, будем смотреть телевидение, доставшееся в наследство от социализма, и о подобных устройствах узнавать исключительно из новостей.

Промышленный шпионаж и медведи

Идея интеграции гаджетов в предметы быта всегда витала в воздухе, однако, принять решение о серийном выпуске «домашних» устройств смогли лишь некоторые производители. Одним из таких стала и тайваньская компания Genius, выпустившая вебкамеру, встроенную в плюшевого медведя. По характеристикам VideoCam Look 312P не выходит за рамки моделей среднего класса: матрица на 300 тыс. пикселей, разрешение 640х480, фотографирование близлежащего интерьера, съемка видео — все это умеют даже самые тоскливые «глазки». Ставка сделана исключительно на внешний вид, который понравится тем, кто категорически против скучных офисных инсталляций. В этом плане у «плюшевой» камеры нет конкурентов — никто и не заподозрит в забавной игрушке «жучка», снимающего весь разврат, происходящий на корпоративных столах. Вот только не стоит выковыривать несчастному медведю глаза в поисках объектива — он находится, как ни странно, в носу.

НОВОСТИ

«Киино» на колесах

В самом конце августа прошлого года стартовал третий по счету конкурс концептов Peugeot Design Competition. Спустя ровно 365 дней автомобильный концерн объявил победителей соревнования. Первое место занял бесподобный концепт-кар Peugeot Moovie, разработанный 23-летним португальским дизайнером Андре Коста. Во время создания проекта Андре придерживался идеи городского автомобиля для двоих, работающего на электричестве. То, что получилось в итоге, меньше всего привлекает внимание источником энергии — все взгляды достаются внешнему виду Peugeot Moovie, который нельзя спутать ни с чем. Если же говорить о технических характеристиках, то сеньор Коста добился своего — эффектная малышка умеет поворачиваться на 360 градусов, стоя практически на одном месте, имеет скользящие вдоль салона двери и небольшие линейные размеры (2.3х1.5х1.5 м). Придумать что-то более подходящее для вечно забитых городских улиц будет крайне сложно.



Just another high quality MP3-player

Компания NEXX выпустила очередной МРЗ-плеер, умеющий помимо собственно MP3 проигрывать форматы WMA и WAV. Никаких сногсшибательных особенностей у NF-315 нет: встроенное FM-радио, поддержка ID3 TAG, диктофон и прочие привычные сегодня функции. В отличие от сверхпопулярного Apple iPod, новый Nexx позволяет управлять папками без дополнительной возни с громоздким ПО и подключается к компьютеру непосредственно в слот USB, не используя внешний кабель. В целом же это просто еще один качественный МРЗ-плеер. И если перед вами стоит проблема выбора карманного проигрывателя, новинка от Nexx только добавит сомнений.



Не флэш-картами едиными жив SanDisk

NEXX

Основной деятельностью SanDisk является производство флэш-карт, однако, компания имеет гораздо более широкий спектр продуктов в своем портфеле, к числу которых относятся и МРЗ-плееры (кто бы сомневался). Проигрыватели используют для хранения информации исключительно встроенную память, собранную, как нетрудно догадаться, на «флэшках» собственного производства, и могут работать до 15 часов от одной единственной батарейки. SanDisk Digital Audio Player выпускается в трех вариантах — красном, синем и серебристом, с 256, 512 или 1 Гб пространства на борту соответственно. FM-приемник на 20 станций, диктофон и многострочный дисплей



«Чувствительный» помощник

Свой новый ноутбук Samsung так и представляет в пресс-релизе: «толщиной с большой палец». Sense X1, по высоте не превышающий 23 мм и весящий всего 1.5 кг, и впрямь выглядит излишне утонченно. При создании лэптопа основную ставку инженеры корейского промышленного гиганта сделали на мультимедиа. В Sense X1 вы найдете прекрасный 14" WSXGA-дисплей, пару фирменных технологий — DNIe (Digital Natural Image engine) и DNSe (Digital Natural Sound engine), улучшающих качество видео и звука соответственно, и батарею, способную выдержать 13.5 часов насилия над собой. Последнее и вовсе звучит сенсационно, хотя может оказаться не более чем красивым заявлением, на практике превращающемся в обыденность.

новости

Профессионализм в массы

Несмотря на внушительный внешний вид, ничем не напоминающий популярные в народе «мыльницы», Cyber-Shot DSC-R1 нацелена на «средний» сегмент рынка. При этом ее характеристики скорее ближе к профессиональным: 10.3-мегапиксельный сенсор, объектив Carl Zeiss Vario-Sonnar T, большой жидкокристаллический дисплей, 5-кратное оптическое увеличение, практически незаметные время включения и время срабатывания затвора, предварительный просмотр в реальном времени и еще целый ряд параметров, которые пока что не снились обычным «цифровикам». Камера, впервые демонстрировавшаяся на выставке IFA 2005, проходившей в Берлине в начале сентября, привлекла немало взглядов любителей фотографии. Вряд ли стоимость Cuber-Shot R1 будет столь же многообещающей, но в данном случае за лишние \$100-200 вы получите гораздо больше, чем заплатите.





Синхронизироваться не желаете?

Новый смартфон Motorola, во многом похожий на последние модели А-линейки, собирался атаковать потребительские кошельки еще в конце прошлого года, но слегка задержался в развитии и вышел чуть позже. А780 предназначен для людей, вынужденных передвигаться между офисами и часто синхронизировать данные. Для этих целей в телефоне предусмотрен целый ряд утилит, позволяющих обновлять почту, контакты или записи в календаре без всяких проводов. Помимо встроенного Bluetooth, начинка А780 доверху набита функциями на любой вкус: MP3-плеер, камера на 1.3 Мпикс, просмотрщик файлов PDF, DOC, XLS и презентаций PowerPoint, EDGE, GPRS, поддержка трехмерных игр и еще целое «полотенце» фокусов, облаченных в стильный корпус. Короче говоря, представьте, что вам хотелось бы иметь в своем телефоне, и все это будет в Motorola A780.

Фотоальбом для ленивых

Еще одним устройством, разбавляющим малость однообразное портфолио SanDisk, является цифровой фотоальбом. Он предназначен для тех, кому по каким-либо причинам лень хранить фотографии на компьютере или приходится часто хвастаться перед родственниками своими достижениями, запечатленными на фото. Вместо громоздких бумажных кляссеров вы можете теперь взять с собой SanDisk Photo Album, напоминающий футляр для очков, вставить «флэшку» и продемонстрировать окружающим все свои семейные тайны и радости на ближайшем телевизоре. Фотоальбом поддерживает все популярные стандарты флэш-карт, может работать в качестве внешнего кард-ридера и без особых проблем проигрывает файлы JPEG, MPEG-1 и MP3. В качестве небольшого бонуса в комплекте идет пульт дистанционного управления - ленитесь на здоровье.

Не время для сомнений

Недавно Арріе выпустила обновленную версию своего флагмана продаж — элегантный іРод папо. Стильный нано-красавец не имеет ничего общего с топорным пластмассовым дизайном прошлых моделей и выглядит по-настоящему привлекательно. В корпусе толщиной 6.8 мм и весом в жалкие 45 грамм разместился жесткий диск размером до 4 Гб, полуторадюймовый цветной дисплей и фирменный манипулятор Click Wheel, позволяющий управлять устройством с помощью одного пальца. Вместе с внешним видом под нож дизайнеров попал и разъем, сменивший свой интерфейс на стандартный USB. Похоже, с появлением iPod папо на магазинных полках число сомневающихся сократится изрядно.





новости



Возвращение гуляющего человечка

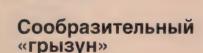
Судя по последним анонсам, Sony всерьез намерена возродить былую славу линей-ки Walkman. Вслед за плеерофонами Sony Ericsson W600 и W800 поднимать торговую марку из пепла будут новые MP3-проигрыватели C3-A1000 и C3-A3000. Оба оснащены светодиодными экранами, имеют приятный глазу дизайн, отличный от опостылевшей черно-серебристой гаммы, и могут проигрывать не только файлы MP3, но и ATRAC3plus. В зависимости от модели объем жесткого диска будет либо 6, либо 30 Гб. Управлять их содержимым поможет весьма гибкое программное обеспечение, позволяющее проигрывать композиции в случайном порядке, сортировать файлы по дате записи, а также искать нужную песню по жанру или исполнителю. Красота, да и только.

Яркий мир у вас дома

Коdak продолжает обновлять линейку универсальных устройств для работы с цифровой фотографией. Недавно компания анонсировала два новых девайса под торговой маркой Easyshare — принтер с незатейливым названием Photo Printer 500 и док-станцию Printer Dock Plus Series 3 общей стоимостью около \$500. В обоих устройствах — встроенные Bluetooth и ИК-порт, а опционально доступен и Wi-Fi. К числу наиболее интересных особенностей домашней фотостудии относится автоматическая правка снимков, позволяющая «на лету» убирать «красные глаза», устранять некоторые дефекты и повышать контрастность. Вот только подключать к док-станции вы сможете только те камеры, которые поддерживают технологии Easyshare, ImageLink или PictBridge. Учитывая, что таких большинство, а для остальных случаев имеется встроенный кард-ридер, потеря небольшая.

Трубочки с литературной начинкой

На прошедшей в начале сентября выставке Internationale Funkausstellung (IFA) концерн Philips представил концепт «электронной бумаги», предназначенной для решения проблемы небольших экранов карманных устройств. Philips Concept Readius первый в мире прототип, способный разворачивать дисплей, делая его шире размеров самого устройства. Пока что полимерный экран имеет лишь 5 градаций серого цвета и разрешение 320х240, но для отображения документов и «страниц» электронных книг он подходит практически идеально. По окончании чтения дисплей сворачивается в корпус и в ваших руках остается коробка 100х60х20 мм. О серийном производстве Readius речи пока не идет — на IFA 2005 компания выставила свою разработку исключительно с целью собрать отзывы посетителей. Впрочем, и так очевидно, что появление «электронной бумаги» в рознице — дело ближайшего времени, измеряющегося парой-тройкой лет.



Logitech анонсировала лазерную беспроводную «мышь» МХ610, работающую на частоте 2.4 ГГц. Вроде бы ничего особенного, однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что пресс-релиз не зря занимает полноценные пару страниц. Помимо своих основных обязанностей МХ610 сообщает пользователю о разрялке батарей и получении нового сообщения или электронного письма, самостоятельно отключается вместе с компьютером, чтобы не тратить драгоценную энергию, и способна «прожить» до трех месяцев без смены элементов питания. Венчает весь этот набор 10 управляющих кнопок, среди которых клавиши вызова интернет-пейджера и почтовой программы, а также управления громкостью звука. Если развитие «грызунов» пойдет такими темпами, через пару лет, в недалеком 2007-м, они будут мало отличаться от клавиатур.



Дмитрий Чернов

ASUS P5RD1-V Deluxe

ATI, ASUS и немного NOS

овсем недавно концерн ASUSTeK Computers анонсировал очередную материнскую плату P5RD1-V Deluxe на основе перспективного чипсета ATI RADEON XPRESS 200, оснащенную встроенным ТВ-тюнером Philips. Плата сравнительно недорогая, но в тоже самое время технологически продвинутая. При ее разработке инженеры ставили перед собой основной целью повысить уровень производительности в зависимости от текущей загрузки системы. Для решения этой задачи использована технология с автомобильным названием AI NOS, впервые опробованная на материнских платах ASUS. При ее наличии система сама определяет текущие потребности компьютера, и разгоняет, либо наоборот замедляет центральный процессор. Решение абсолютно безопасно для комплектующих, так как множество датчиков следят за температурой всех компонент ПК и при малейшем перегреве снижают скорость.

■

- In all the last

Процессор: Intel LGA775 Pentium 4, Celeron LGA775

Чипсет: ATI RADEON XPRESS 200

Память: 4 слота DIMM для памяти DDR2 533/667,

максимальный размер 4 Гб

Слоты расширения: 1 PCle x16, 2 PCle x1, 3x PCl 2.2

Дополнительно: Gigabit LAN, 6 портов Serial ATA 3 GB/s, 2 разъема

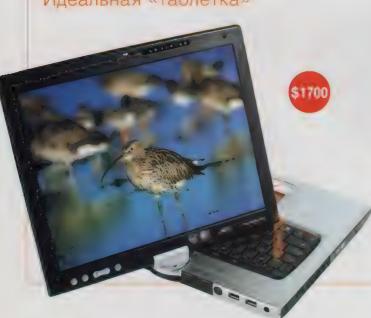
IEEE 1394a, фирменная технология AI NOS





Acer TravelMate C310

Идеальная «таблетка»



ravelMate C310 — представитель четвертого поколения «таблеток», выпускаемых Асег. Его начинки хватит практически для любых видов деятельности — от бесцельного скитания по Интернету и записи никому не интересных мемуаров до эффективной работы с ресурсоемкими программами, связанными с редактированием аудиоили видеоматериалов, и адекватного воспроизведения современных компьютерных игр. C310 работает под управлением Windows XP Tablet PC SP2 Edition, создан на базе платформы Sonoma и включают в себя новый мобильный чипсет Intel 915PM/GM Express. Все модификации данной линейки оснащены двухслойным пишущим приводом DVD Super Multi или DVD/CD-RW, а также встроенным кард-ридером 4-в-1 с поддержкой MMC, SD, Memory Stick и Memory Stick PRO. Дополнительно в базовую комплектацию входит факс-модем, сетевая карта и модуль Wi-Fi, а в некоторых версиях присутствует также модуль Bluetooth. На десерт — прекрасный 14» сенсорный экран с XGA-разрешением 1024x768 пикселей, поворачивающийся на 180 градусов. Отказаться заполучить такую красоту в собственное единоличное владение физически невозможно.

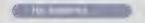
На заметку

Процессор: Intel Pentium M processor 730/740/750/760/770 МГц Чипсет: Intel 915GM/PM Express Память: 256/512 Мб Dual-channel DDR2 533, может быть увеличена до 2 Гб Видео: NVIDIA GeForce Go 6200 с технологией TurboCache HDD: 40/60/80/100 Гб и более Время работы: 8.5 ч Экран: 14.1" EMR TFT LCD Дополнительно: Bluetooth, IrDA, 3 порта USB, 4-in-1 кард-ридер, Intel PRO/Wireless 2200BG. DVD/CD-RW Combo Drive

Logitech Mobile Express Headset

Скажем помехам «нет»

ри выборе Bluetooth-гарнитуры главное — не ошибиться, чтобы ваш разговор не превратился в дружественный обмен «покашливаниями». Так что, если для вас вопрос приобретения беспроводного устройства актуален, загляните в портфель Logitech, где недавно появились две новых гарнитуры: Mobile Traveller Headset и Logitech Mobile Express Headset. Обе имеют очень маленькие размеры и используют для связи с телефоном стандарт Bluetooth 1.2. В комплект также входит пара фирменных технологий: Adaptive Frequency Hopping, предназначенная для уменьшения помех, и WindStop, которая, как нетрудно догадаться из названия, обеспечивает чистое звучание голоса в условиях сильного ветра. А смехотворный вес и специальная прищепка, подстраивающаяся под уши даже самых экзотических форм и размеров, оставят приятные ощущения от использования. Впрочем, все это можно отнести лишь к старшей модели — Mobile Traveller Headset. Ее бюджетной коллеге досталось лишь традиционно качественное исполнение, вышеуказанные технологии стали жертвой невысокой цены.



Стандарт связи: Bluetooth 1.2

Технологии: Adaptive Frequency Hopping, WindStop (только у Mobile Traveller Headset) **Время разговора/ожидания:** 7/300 ч (4/110)

Bec: 17 r



MSI NX7800GT

Ненасытным посвящается



Интерфейс: PCI Express x16Количество и тип памяти: 256 Мб DDR3Частота процессора/памяти: 400/1000 МГцТехнологии: SLI, D.O.T. Express,

Максимальное разрешение: 2048х1536, 85 Гц Дополнительно: два разъема

IntelliSample 4.0, CineFX 4.0, OpenGL 2.0, PureVideo, UltraShadow II

DVI, S-Video TV-Out, переходник DVI-D-Sub в комплекте

гонке за производительностью победители меняются с частотой шахматных клеток -- только успеваешь привыкнуть к одним фаворитам, как им на смену приходят другие. Еще не все успели обзавестись даже самой младшей видеокартой линейки GeForce 6XXX, а производители уже выкатывают на рынок ультимативные варианты GeForce 7800. Так. любителям выжимать из комплектующих максимум, появившийся недавно в продаже графический адаптер от MSI предлагает весьма солидные возможности оверклокинга. В NX7800GT встроена фирменная технология Dynamic Overclocking Technology Express, позволяющая устроить видеокарте настоящий стресс-тест, повысив производительность платы на 10%. Но и тем, кто довольствуется стандартными характеристиками, внутреннего потенциала в виде 20 пиксельных конвейеров, поддержки технологии SLI и памяти DDR3, работающей со штатной частотой 1000 МГц, хватит за глаза. NVIDIA IntelliSample 4.0, CineFX 4.0, OpenGL 2.0, PureVideo и прочие Ultra Shadow II — в комплекте.

TEMA

Константин

Виде Своими руками

Порой, упустив неповторимый момент, мы как никогда остро ощущаем нехватку видеокамеры. К счастью, со временем эти некогда громоздкие и дорогие устройства стали гораздо компактнее и доступнее. Начало XXI века привнесло широкое распространение цифровых технологий записи. Но кроме средств непосредственно для видеосъемки требуется масса. дополнительных устройств. Особенно, если вы не собираетесь ограничиться лишь просмотром полученного ролика.

TEMA

Подобно тому как разновидности четырехколесных средств передвижения не ограничиваются одними лишь легковыми автомобилями, современные цифровые камеры также различаются по области применения и предъявляемым к ним требованиям. Кому-то нужна возможность высококачественной съемки, кто-то хотел бы практически полностью избавиться от необходимости редактирования отснятого материала, а некоторые и вовсе делают покупки по принципу «чем необычнее — тем лучше». И современный рынок способен удовлетворить каждого.

«Жесткое» видео

JVC Everio GZ-MG50

Компьютеры давно потеряли эксклюзивное право на использование жестких дисков. Яркий тому пример — видеокамера JVC Everio GZ-MG50, в недрах которой заключен винчестер объемом 30 Гб. Помимо записи в формате MPEG2 с последующим переносом в компьютер через обычный USB 2.0 интерфейс, это чудо технической мысли способно выступать в роли цифрового фотоаппарата. Правда, всего с 1-мегапиксельной матрицей (1152х864 пикс).



Ленивым операторам посвящается

Sonv DCR-DVD403E

В вашей комнате уже обосновался бытовой DVD-плеер? Вы нетерпеливы и горите желанием сразу поделиться отснятыми материалами с друзьями? Тогда 3-мегапиксельная Sony DCR-DVD403E подойдет как нельзя лучше. Стандартные DVD-R-диски, используемые ею для хранения фото-и видеоинформации, прекрасно совместимы с любыми DVD-плеерами: бытовыми, компьютерными и автомобильными.





Топ-модель заказывали?

Canon MVX4i

Находящиеся сегодня в зените славы камеры формата MiniDV, безусловно, порадуют качеством записи практически любого. Став владельцем Canon MVX4i, вы не только сможете записывать видео на кассеты и карты памяти SD/MMC, но и с помощью 4-мегапиксельной матрицы приобщитесь к миру цифровой фотографии.



Обойдемся карточками

Sanyo Xacti C5

Достигнув весьма серьезного объема, карты памяти сделали возможным появление продуктов, подобных новому Xacti C5 от Sanyo. Устройство весом чуть больше 150 г обладает всеми возможностями более крупных камер: жидкокристаллический 2" дисплей, режим фотосъемки и разъем USB2.0. Для записи видео в популярном формате MPEG4 детище Sanyo использует карты памяти SD.

TEMA

Несмотря на то, что современные цифровые камеры принесли с собои полдержку зачажества интерфелен (FireWire, USB2.0). в некоторых случаях задача переноса видео в компьютер для последующего результать из востуски исчежняется определенными факторами. Начиная с отсутствия поддержки интервензов старьми мыс. Том вомньютеров и заканчиная металивм гользователей перевести в цифровую форму свои старые, аналоговые видеозаписи.

Цифровое превращение

Plextor ConvertX PX-M402U

Легко преобразовать в цифровой вид старые видеозаписи, оставшиеся у вас после многих лет использования аналоговой видеокамеры, поможет адаптер Plextor ConvertX PX-M402U. Выполняя «на лету» аппаратное сжатие видео в любой из наиболее популярных сейчас форматов, это устройство передает обработанный поток данных в компьютер, применяя для этого интерфейс USB 2.0.



Вездесущее TV

AVerTV Studio/307

Вы фанатичный поклонник сериалов? Нет? В любом случае, вы наверняка хоть изредка, но следите за соревнованиями по боксу или гонками Формулы-1. Более пристально разглядеть ключевой момент спортивных схваток вам поможет ТВ-тюнер AVerTV Studio/307. Подключив антенну, вы превратите свой компьютер в цифровой видеомагнитофон, способный вести запись передач по расписанию.





Видеостанция из ноутбука

AVerTV Cardbus

Захватив с собой в дорогу помимо ноутбука еще и РСМСІА-карту AVerTV Cardbus, вы сможете насладиться всеми мультимедийными возможностями настольного ПК. Вечера будут скрашены просмотром любимых телепрограмм, а наличие у карты видеовхода позволит оцифровывать любительские видеозаписи «в полевых условиях».



Швартовка своими руками

Adaptec FireCon

Небольшой грешок производителей бюджетных и существенный недостаток старых материнских плат способна исправить плата с огненным именем Adaptec FireConnect 4300. Фактически, речь идет об обычном адаптере с тремя FireWire-портами, без которых не обойтись в случае приобретения MiniDV-камеры, а также некоторых внешних накопителей.

TEMA

Современные стандарты сжатия видео подразумевают получение файлов относительно большого размера. Хранение таких огромных объемов информации, а тем более их редактирование в условиях отсутствия соответствующих накопителей может стать весьма трудоемкои и даже невыполнимои задачей. В этом разделе мы познакомим вас с основными способами решения этой проблемы.

За серебряными стенами

ASUS SDRW-0804P-D

Стильный и тонкий — вот доминирующие эпитеты, которые характеризуют пишущий DVD-привод ASUS SDRW-0804P-D. Выполненный в виде внешнего устройства, он составит гармоничную пару как настольному компьютеру, так и ноутбуку с USB 2.0 или FireWire-портом. Стоит отметить полную совместимость со всеми известными типами DVD-дисков.



Полтерабайта — не лишние

Hitachi Deskstar 7K500

Став владельцем винчестера Hitachi Deskstar 7К500, вы наверняка на год-другой забудете про нехватку свободного места, которая может настигнуть при редактировании записей или верстке DVD. Помимо внушительного объема в 500 Гб, данный накопитель обладает новейшим интерфейсом Serial ATA II и имеет высокие показатели надежности.





Все свое ношу с собой

Seagate Portable External Drive

Продемонстрировать коллегам по работе свежеотснятый материал или быстро сделать резервную копию видеофрагмента с легкостью позволит внешний накопитель на жестком диске Seagate Portable External Drive объемом 120 Гб. Благодаря возможности подключения к USB 2, а также массе всего в 270 г, он наверняка придется по душе многим пользователям.



Встретимся в библиотеке!

Dacal CD Library II

Нет ничего лучше для хранения оптических дисков, чем огромная полка! Впрочем, не исключено, что под влиянием устройств, наподобие CD Library II, старомодное приспособление канет в Лету. Введите номер позиции с лицевой панели или сделайте это же с помощью компьютера (CD Library II имеет USB интерфейс), и спустя секунду в ваших руках окажется один из 150 дисков!

TEMA

Зачастую все впечатление от проведеннои работы зависит от пары едва заметных мелочеи. В таком случае, что мещает сделать только что снятыи видеоклип еще лучше, дополнив его собственными рисунками или возможно, семеиными фотографиями? В конце концов, максимально удобно организуите свое рабочее место, оснастив его полезными и надежными устроиствами. И результат, без сомнения, не заставит себя ждать!

Кто сказал Пикассо?

Wacom Graphire 3 BlueTooth

Если в школе вы самостоятельно делали домашние задания по рисованию, вам обязательно понравится графический планшет Wacom Graphire 3 BlueTooth. Как понятно уже из названия, с проводами, к счастью, в данном случае можно будет распрощаться, используя в работе Bluetooth-интерфейс и полностью сосредоточившись на создании обложки и заставок собственного DVD или клипа.





Плоский профессионализм

NEC MultiSync 2180UX-BK-SV

Относящийся, скорее, к классу полупрофессиональных решений, жидкокристаллический монитор NEC MultiSync 2180UX-BK-SV возможностями своей тонкой настройки готов покорить многих. Обладая диагональю в 21.3" (54 см), данный дисплей в отличие от конкурентов имеет выдающуюся цветопередачу, проблемы с которой являются, как известно, бичом многих LCD-мониторов.

Изобретаем колесо

Contour Design Shuttle Pro 2

Удобный монтажный пульт Contour Design Shuttle Pro 2, запрограммированный на «дружбу» со многими популярными приложениями, наверняка оставит от проделанной работы лишь приятные впечатления. Наличие у этого USB-устройства, помимо значительного числа кнопок, еще и колеса, позволит перемещаться по видеозаписи с покадровой точностью.





О пленке замолвите слово!

Epson F-3200

Своими руками создать интерактивный фотоальбом с видеозарисовками позволит сканер Epson F-3200, рассчитанный на оцифровку фотопленок, находившихся на вершине популярности не одно десятилетие. К преимуществам устройства можно отнести встроенный жидкокристаллический дисплей и возможность прямой записи на карты ламяти.

TEMA

Процесс обрабстви верез в добак иннего и имеет две стороны: авезратную, с исторон или рестоя или из президуют столиницах, и программиную, остана рестоя и демогнительно, принить собстванноруния отслов устанувания изтемую форму и насытать останивает и проити в добак и проити в принить с инпересованием в демогницам и в добак и проити в нашей и принительного инпересованием в демогницам и в демогн

Наше Все

Adobe Photoshop CS2

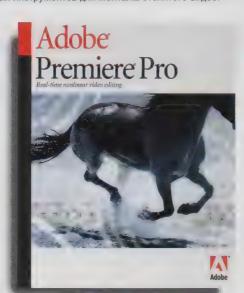
Данный графический пакет действительно вряд ли нуждается в представлении. Впрочем, менее полезным он от этого не становится. Обработка ли отдельных кадров, создание статичных заставок и обложек — все подвластно этому продукту. Его возможности ограничены лишь мастерством и фантазией пользователя.



Залог удачной Premier'ы

Adobe Premiere Pro 1.5

Подобно все тому же Photoshop, еще один продукт компании Adobe — Premiere — имеет чрезвычайно обширную касту поклонников. Благодаря широкому спектру возможностей и тесной интеграции с другими продуктами компании-разработчика, пакет является одним из наиболее удобных инструментов для монтажа отснятого видео.







От съемки к фильму в три шага

Pinnacle Studio Plus 9

Удачный инструмент для быстрого облагораживания готового видеоматериала. Буквально за несколько щелчков мышью вы получите возможность не только совместить свои съемки с понравившимся музыкальным сопровождением, но также добавить некоторые весьма интересные эффекты. Не остались в стороне и инструменты для записи разработанных CD и DVD.



Взрывные эффекты

Canopus Xplode Pro 4

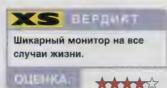
Какой видеосюжет выходит сегодня в свет без украшения теми или иными визуальными эффектами? Именно для их создания и предназначен пакет Xplode Pro 4 компании Canopus. В его силах помочь в разработке впечатляющих трехмерных эффектов, способных «навести лоск» на собственноручно отснятый любительский видеофильм.

Sony HT95

Все в одном

двое большая по сравнению с HS95 цена старшей модели мотивирована наличием встроенного в монитор ТВтюнера и широкого набора разъемов для подключения различных устройств. Sony HT95 прекрасно подходит на роль телевизора, его легко подружить с любой видеоприставкой, а в качестве монитора он заметно выигрывает у своего «бюджетного» родственника. Ровное освещение, прекрасное время отклика (у HS95 изредка наблюдались весьма неприятные «шлейфы» в офисных приложениях), повышенная четкость и контрастность изображения - все это вы можете заметить даже по техническим характеристикам: 450 единиц яркости и

1000:1 контрастности против 250 и 500:1 соответственно. НТ95 прекрасно выводит на экран изображение с ПК, игровых приставок или DVD/VHS-плеера и не испытывает никаких проблем с подключением телевизионной антенны. В комплекте с монитором поставляется многофункциональный пульт ДУ, который пригодится не только при просмотре, но и для настройки картинки, выбора режимов и прочих повседневных задач.





Матрица: 19", 1280х1024 Яркость: 450 кд/м² Контрастность: 1000:1 Углы обзора: 170/170 Время отклика: 12 мс

Соотношение сторон: 4:3 Разъемы: S-Video. D-SUB. DVI-D. компонентныи. композитныи Размеры и вес: 466x158x437 мм. 7.8 кг



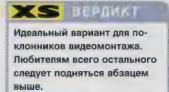
Матрица: 19", 1280х1024 Яркость: 250 кд/м² Контрастность: 500:1 Углы обзора: 160/160 Время отклика: 16 мс Соотношение сторон: 4:3 Поверхность: антибликовая, антиотражающая Разъемы: 2xSCART, D-SUB, DVI-D Размеры и вес: 418х435х146 мм, 6 кг

Sony HS95

Когда видеомонтаж по карману

з толпы жидкокристаллических клонов новые мониторы Sony выделяет необычный и в буквальном смысле впечатляющий дизайн. Кристально черный дисплей в тонкой серебристой и слегка изогнутой у основания рамке — несомненно, стильное решение. Еще привлекательнее смотрится модель в темном цвете. но за нее дилеры частенько просят немногим большую стоимость. В остальном же это - стандартная. пусть технологически насыщенная и качественная ЖК-панель. Изображение на экране традиционно четкое, хотя по равномерности освещения матрицы HS95 заметно проигрывает даже мониторам от менее именитых производителей. Так что, если вы много времени

проводите в Интернете или часто работаете с офисными приложениями, то данная модель вряд ли станет вашим выбором, несмотря на привлекательную стоимость и бренд. Зато любители видеомонтажа и владельцы дорогих камер, несомненно, оценят наличие двух разъемов SCART — в этом плане HS95 имеет все шансы стать лучшей покупкой.



DHEHKA:



LG LS55

Благодарим компанию FosterGroup за предоставленное на тестирование оборудование

Внебюджетный бюджетник



ВОССТАНАВЛИВАЕМСЯ ПО-РУССКИ

юджетный ноутбук LS55 — обычный 15" лэптоп в первом приближении — при более тесном знакомстве удивляет не меньше Копперфильда. Современный дизайн, панель в стиле самых дорогих моделей LW-серии, тонкий корпус, небольшой вес и, наконец, гвоздь программы — сверхсовременная платформа Intel Sonoma, с обновленным процессором Pentium M и памятью DDR2 в главной роли. И, что самое удивительное, в российской рознице стоит лишь \$1000.

Однако назвать LS55 «бюджетником» не поворачивается язык. Скорее, ему подойдет титул «дитя прогресса», так как именно грамотным объединением современных технологий и правильной маркетинговой политики можно установить столь доступную цену на новую модель. И в данном случае рекламные лозунги соответствуют действительности. Рассматривая лэптоп, первым делом обращаешь

Назвать LS55 «бюджетником» не поворачивается язык. Скорее, ему подойдет титул «дитя прогресса».

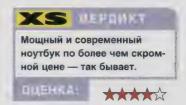
внимание на корпус, который всего на пару миллиметров толще, чем топовые модели, а по весу даже превосходит некоторые из них. Ни одного скрипящего элемента из дешевого пластика, никаких зазоров между деталями - качество сборки безупречно. От дорогих ноутбуков LS55 отличается лишь скромной внешностью: внутренняя часть не украшена десятком стильных мультимедиа-кнопок, на передней панели нет дополнительного экрана и хромированных динамиков. По всей видимости, именно это и позволило LG снизить на пару сотен финальную стоимость аппарата.

Несмотря на общую дешевизну, 15" дисплей имеет приличные углы обзора, хотя четкость изображения и равномерность освещения не такая, как у представителей более высокого класса. Но для комфортной работы его вполне достаточно, после проведенного за LS55 полноценного рабочего дня не появляется даже признаков головной боли или рези в глазах. В совокупности с практически бесшумной клавиатурой, вооруженной мягкими полноразмерными кнопками, это дает эффект, сравнимый с легким флиртом.

Отдельного внимания заслуживает грамотное расположение портов и разъемов. На боковых панелях вы найдете все самое основное: LPT, VGA, USB 2.0 и прочие наиболее часто используемые интерфейсы. Задняя же часть занята в основном массивной батареей, оснащена выходом S-Video, сетевым и модемным портами, а также разъемом питания. Некоторые

гнезда прикрыты аккуратными пластиковыми крышечками, как на флагманских моделях Sony VAIO и ASUS.

Откуда же тогда столь низкая стоимость? На самом деле, ничего удивительного в цене LS55 нет. Уже не первый год происходит совершенно закономерный процесс: совершенствуется производство, ежедневно выпускаются новые комплектующие, разрабатываются новые модели, цены постоянно падают, а качество конечных продуктов растет. Безусловно, вышеописанная схема срабатывает далеко не у всех компаний. Но, к счастью, LG к ним не относится никоим образом.



Pelican Evo Sport GT Racing Wheel

Кручу-верчу, врагов мочу!

Кирилл Аврорин



Интерфейс: рест Количество кнопок: 1

Педали: раздельные Обратная связь:

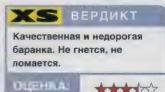
Информация: www pelicanacc.com

днозначно, с фантазией и воображением v лизайнеров нового рулевого колеса от Pelican все хорошо. Датчик заряда батарей (мы имеем дело с беспроводным устройством!) выполнен в виде автомобильного датчика топлива. Виртуальный корректор фар отвечает за регулировку чувствительности, а переключатель передач и вовсе напоминает свой реальный аналог. Но уверяем вас, кроме внешнего вида Evo Sport GT может похвастаться и другими достоинствами.

Наклейка на корпусе сообщает о невероятной адаптации руля к играм серии GTA. И это на самом деле так: в центре колеса находится полноценный PS2-джойстик, которым вполне удобно управлять персонажем в «походном» варианте. Если же потребовалось пересесть в авто, то одним движением перенесите руки на рулевое колесо и наслаждайтесь очередной погоней.

Не менее достойно выступает баранка и в более серьезных автомобильных играх. В Gran Turismo 4 очень помогает возможность ручного переключения передач (если вы, к тому же, умеете настраивать коробку, то победа обеспечена), а педали четко регулируют подачу газа и плавно притормаживают в поворотах. Удачно сделаны как крепления самого руля, так и педалей. Даже при резких движениях они остаются на месте, что является слабым местом для многих аналогичных устройств.

Можно пожурить разработчиков за отсутствие обратной связи - неотъемлемой части современных игровых контроллеров, но все окупает более чем скромная цена.



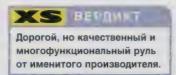
Logitech Driving Force Pro

Пластиковые ножки

а весьма внушительную стоимость вы получаете довольно громоздкий игровой контроллер, который, несмотря на громкое имя произволителя и высокое качество сборки, не лишен мелких и колких недоработок. Первый и главный недостаток Logitech Driving Force Pro — слабые пластиковые крепежи, которые, по идее, должны удерживать рулевое колесо на столе. Если для спокойных автосимуляторов их вполне достаточно, то в Burnout 3: Takedown баранка слетала со стола после первого же тэйкдауна. Совсем другая ситуация с блоком педалей. Небольшая пластиковая гребенка отлично удерживает его на любой поверхности, и даже если с силой нажать на газ или тормоз, блок остается на месте.

В остальном руль выполнен качественно. Прорезиненное колесо отлично лежит в руках, в центре его расположен полноценный геймпад PS2. За счет чуть более удачной конструкции руля играть в GTA и другие похожие игры немного удобнее, чем на рассмотренном выше Pelican Evo Sport GT.

Разумеется, контроллер оснащен мощной системой обратной связи. После часа активной игры руки устают, а за месяц можно накачать неплохие мышцы. Тоже плюс.



CLIENKA:





Интерфейс: USB Количество кнопок: 12 Педали: раздельные Обратная связь: есть

Информация: www.logitech.com

Gigabyte GA-8N-SLI Royal





SLI KAK OH ECTЬ

----The Colonia Colonia The same of the sa The second second 10.77 _____ The second second -----1 7 7 7 7 and the same of the same of personal female burner THE RESIDENCE PROPERTY. ____ CONTRACTOR OF STREET ----

Чипсет: NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition Форм-фактор: LGA775 Поддержка SLI: есть Слоты: 2xPCI-E X16, 2xPCI-E X1, 2xPCI Поддержка процессоров: Intel Pentium 4. Pentium D, Celeron D LGA775 Поддержка памяти: 4 модуля DDR II 533/667, до 4 Гб

рекрасно устроившаяся на рынке системных чилсетов NVIDIA долгое время занималась выпуском моделей исключительно под процессоры АМD, но с недавних пор выпускает и версии для не менее популярных Intel Pentium. Большинство производителей материнских плат на основе NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition отдают предпочтение исключительно топовым платам, напичкивая их полным ассортиментом современных технологий. Не стала исключением и попавшая к нам на тесты новинка от Gigabyte — GA-8N-SLI Royal.

Определенно, эта материнская плата стоит своих денег. Причем высокая стоимость большей частью складывается не из громкого имени производителя или обилия ненужных функций, а из широких воз-

Отличная основа для мощной системы на основе процессора Intel, особенно если собирать вы ее планируете постепенно.

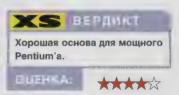
можностей расширения. Процессорный разъем форм-фактора LGA775 допускает установку всех современных чилов Intel, включая новейшие двухъядерные Pentium D. Желающие сэкономить могут без проблем использовать недорогие Celeron D. Максимальная скорость работы системной шины составляет 1066 МГц — учитывая темпы роста этой частоты, замена платы не потребуется на протяжении года-двух, даже если использовать самые производительные модели процессоров.

Официально Gigabyte GA-8N-SLI Royal поддерживает память стандарта DDR-II 533/667, но при желании можно установить сверхскоростные «оверклокерские» модули с частотой 800 МГц и более, что немного повысит общую производительность компьютера.

Публиковать результаты тестирования бессмысленно: при идентичных конфигурациях системы GA-8N-SLI Royal обошла конкурентов на основе «родного» чипсета Intel i955X всего на несколько процентов. По сравнению с другими платами на nForce 4 SLI IE разницы не наблюдалось вовсе, что, в принципе, неудивительно. Повысить же скорость работы в некоторых ситуациях призва-

ны фирменные технологии CIA (CPU Intelligent Accelerator) и MIB (Memory Intelligent Booster). Первая отвечает за динамическое изменение частоты процессора в зависимости от текущей загрузки системы, а вторая оптимизирует работу с памятью с учетом параметров установленного в ПК модуля.

Gigabyte GA-8N-SLI Royal станет отличной покупкой, если вы желаете приобрести мощную систему на основе процессора Intel, и еще более удачной, если собирать вы ее планируете постепенно.



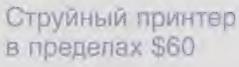
ПЕВАЙС МЕСЯЦА

Lexmark Z735



Самым быстроразвивающимся

сегментом рынка





142

ПЕВАЙС МЕСЯЦА

Благодарим российское представительство компании Lexmark за предоставленное на тестирование оборудование.

кромная цена зачастую влияет на внешний вид принтера. По крайней мере, так вышло с Lexmark Z735, чьи угловатые края и дешевый пластик разбавляются лишь хромированным логотипом производителя на крышке. Под ней — единственный отсек для установки картриджа, в котором кроется вся гамма цветов. Это далеко не идеальное решение для фотопринтеров высшего класса, но для бюджетной модели — явный плюс и существенная экономия денег.

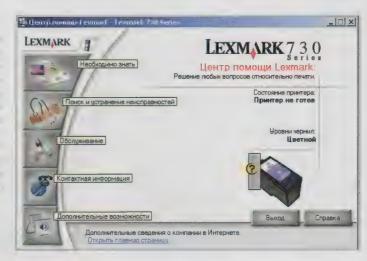
Несмотря на то, что внешне Z735 не является шедевром дизайна, по качеству печати он спокойно затыкает за пояс многие бюджетные модели. Распечатанные цифровые снимки высокого разрешения радуют глаз четкостью деталей

ОДИН ЗА ВСЕХ

Для печати I
аует всего один картридж. Понача
менее,
обеспечивает вполне достаточное
и любительских и по

ищите на диске

устан
прогј
ма печати, п
отлично зам
го. Правда
тые полог
недораоотанного п
лишь догадки



Несмотря на то, что внешне Z735 не является шедевром дизайна, по качеству печати он спокойно затыкает за пояс многие бюджетные модели.



и плавным цветовым градиентом в нужных местах — даже на колесах автомобиля можно разглядеть рисунок протектора, что говорит о качественной печатающей головке. При этом немаловажен тот факт, что в Lexmark Z735 имеется возможность печати без полей в любом формате, вплоть до A4.

Однако удешевление производства все же дало свои невкусные плоды. При ближайшем рассмотре-

нии на некоторых фотографиях становятся заметны желтые полосы, тонко намекающие на проблемы, связанные с использованием одного картриджа. Хотя это в итоге оказывается едва ли не единственной проблемой принтера, поскольку в целом он прекрасно справляется со всеми форматами, в том числе и PDF, честно выводя заявленные 15 страниц в минуту при минимальном качестве.

Подача бумаги происходит при помощи мягкого резинового копесика, благодаря чему практически исключается возможность одновременной загрузки нескольких страниц, которой грешат многие современные струйные принтеры. В то же время лоток приема не ограничен бортиками, и при печати больших документов вы рискуете получить на рабочем столе небольшую свалку. Для многих это вполне естественно, но все же...

Свои мелкие недостатки и недоработки Lexmark Z735 с лихвой окупает крайне демократичной ценой. За эти деньги вы получаете не только современный и надежный принтер, но и два полноцветных картриджа, которых хватит на внушительное количество отпечатков. Единственное, чего вы не найдете в коробке — USB-кабель для подсоединения к компьютеру. Но этим «славятся» многие не менее авторитетные производители, и удивляться тут нечему.





HARDWARE

ГАДЖЕТЫ



е слишком приятная особенность многих наушников — наличие всего двух аудиоканалов. Пусть звук кристально чист, но вы никогда не услышите, что пуля прилетела «сзади», а вертолет завис «где-то сверху». Это некритично при прослушивании музыки, но было бы весьма приятным и полезным свойством во время игры или просмотра DVD-фильма.

Именно для этих целей компания Cosonic выпустила новый комплект 3D-наушников HTS-720MVI с пятью встроенными динамиками. Количеству соответствует и форма: две огромных чашки и толстенный провод, который тянется к усилителю, подключающемуся к звуковой плате компьютера. Владельцам АС'97 и прочих морально и технически ус-

При помощи дополнительных шнуров и переходников Cosonic HTS-720MVI легко подключается к любому DVD, VHS-плееру или видеокамере.

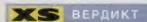
таревших моделей придется приобрести хотя бы Creative Live!, способный выводить звук на центральный, тыловой и передний каналы. Хоть Cosonic и может работать с 2.1-канальной аудиокартой, в этом режиме вы автоматически потеряете как минимум 70% всей привлекательности комплекта.

Первое впечатление, согласно народной мудрости, претендующее на достоверность, однозначное: чистый сигнал, глубокие басы, высокие частоты не режут уши. Качество «низов» в данном случае обес-

печивает вибрационный усилитель (некое подобие миниатюрного сабвуфера), а размещенные в наушниках миниатюрные динамики не только отлично позиционируют звук, но и прекрасно справляются со своей работой даже на максимальной громкости.

При помощи дополнительных шнуров и переходников Cosonic HTS-720MVI легко подключается к любому DVD, VHS-плееру или видеокамере. Однако основным сюрпризом «ушей» является их розничная цена — всего \$37, что от-

нюдь не делает Cosonic HTS-720MVI дешевой моделью с внедренной модной технологией. Это действительно наушники высокого класса, качество звука которых увеличивается за счет «правильного» размещения динамиков. Они прекрасно подойдут для просмотра DVD-фильмов и игр, где вы почувствуете разницу уже спустя какихто полчаса использования.



Если домочадцы не разделяют вашей радости от мощной 5.1 системы, Cosonic поможет устранить эту бытовую проблему.

DILLEHKA-



ГАДЖЕТЫ



ближайшее время на рынке может появиться новый лидер в области флэш-накопителей. Компания LG одним махом выпустила более 10 различных гаджетов, среди которых как обычные «флэшки», так и миниатюрные кард-ридеры формата Secure Digital. Новинки отличает экстравагантный дизайн и нестандартные формы. Среди них есть

даже вариант, выполненный в форме небольшого женского кулончика, который приятно повесить на шею. В другой модели инженеры LG решили вообще отказаться от колпачков и крышечек, закрывающих USB-коннектор, поместив его внутрь корпуса, из которого разьем при необходимости легко выдвигается. Есть также несколько «флэшек» в зеркальном корпусе,

окаймленных серебристым или золотистым пластиком, однако куда интереснее не сами накопители, а их крохотные считыватели. Разумеется, о мультиформатности здесь говорить не приходится, но если вы чаще всего пользуетесь стандартом Secure Digital, то это не будет проблемой. Большинство карт емкостью от 128 до 1024 Мб уже доступны в розничной прода-

же по весьма привлекательным ценам. В будущем ожидается появление новых моделей.



Немного свежести не повредит даже столь примитивному гаджету, как флэш-диск.

OUEHKA:

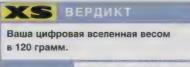


Archos Gmini XS 202

20 гигабайт всячины

аспространение миниатюрных жестких дисков все больше подталкивает производителей к выпуску различных гаджетов на их основе. Очередной новинкой стал плеер Archos Gmini XS 202 со встроенным винчестером на 20 Гб. Проигрывание музыки в данном случае - лишь одна из полезных функций. В списке особенностей устройства можно найти и возможность обработки файлов, хранящихся на нем: копирование, переименование, удаление, перемещение. Это крайне удобно, так как в случае с дисками вроде Prestigio Pocket Drive подобное невозможно из-за отсутствия ЖК-дисплея. Но и само прослушивание аудио — крайне важное свойство Gmini XS 202. Мало того, что на диске умещается почти 10 тысяч полноценных компо-

зиций, так за счет большого объема гаджет отлично подходит для «чтения» аудиокниг, что довольно затруднительно в случае с обычными флэш-плеерами. Разумеется, хранить на Gmini XS 202 можно файлы любого формата, от MP3 до баз данных и архивов. А поскольку данная модель является наиболее простой и доступной в линейке Archos, в ближайших номерах мы обязательно познакомим вас с более «серьезными» новинками этой компании.







Ha sawrey

Объем: 20 Гб Интерфейс: USB 2.0

Поддержка звуковых файлов: WAV, MP3, WMA

Дисплей: 2", 128х128 пикселей Работа от батареи: 17 ч

Размеры и вес: 76х59х12 мм, 120 г

iRiver T10

Плеер в непривычных формах

Три варианта расцветки корпуса. Модель зеленого цвета — самая доступная и имеет объем 256 Мб, красная — 512 Мб, а желтая — 1 Гб.

До 1024 Мб встроенной флэш-памяти. Топовая модель готова уместить в себе до 256 песен в формате MP3.

«Hold» включается элегантным поворотом этой педальки. Также удобны и другие управляющие кнопки плеера.

С помощью этого зажима iRiver T10 легко прицепить к любой сумке, куртке или джинсам.





PETPO

История цифровой фотографии

Из космоса в руки

Кирилл Аврорин

Точной даты рождения цифровой фотографии не знает никто. Первые разработки в этой области проводились еще в 60-х годах военным ведомством США, которому для аэрофотосъемки и работы в экстремальных условиях требовался более совершенный метод сохранения визуальной информации. И уже в 1969 году ученые создали аналог обычной пленки — ПЗС (прибор с зарядовой сетью), регистрирующий полученное изображение в цифровом формате. Позже ПЗС начал активно использоваться при производстве сканеров, копиров и даже телескопов.

оенные технологии быстро заинтересовали компании, производящие пленочные фотоаппараты, однако первой решилась выпустить «гражданскую» цифровую камеру Logitech. Сегодня этого производителя трудно отнести к ветеранам фотодела, но, тем не менее, модель Fotoman FM-1 пользовалась неплохим спросом у компьютерных энтузиастов, хотя по качеству снимков отставала даже от аналоговых камер столетней давности.

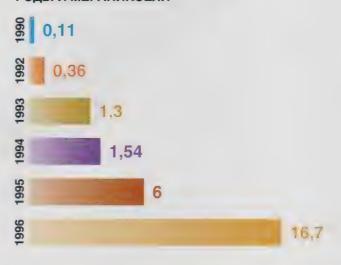
Активное же развитие потребительского сектора цифровой фотографии началось в середине 90-х годов прошлого века: росло количество мегапикселей, уменьшались размеры камер, появлялись первые профессиональные аппараты. И если «мыльницы» успели довольно быстро завоевать популярность среди любителей, то фотографы со стажем по-прежнему предпочитали старые, проверенные временем пленочные «зеркалки». Одной из первых действительно профессиональных моделей цифрового фотоаппарата стала Kodak DCS-200, стоившая более \$25 тыс. и копировавшая своими функциями пленочный Nikon F3. Для сравнения: обычные «мыльницы» с разрешением 640х480 в то время стоили более \$1000.

Уже к 1996 году технологии позволяли создавать камеры с сенсорами до 16 Мпикс. Опытной моделью, использовавшей столь серьезную матрицу, стала DICOMED BIGSHOT 4000, за которую в рознице просили почти шестьдесят тысяч долларов США. Несмотря на достижения прогресса, обычные пользователи продолжали только мечтать о цифровых фотографиях. сравнимых с пленочными изображениями. Но размер снимков постепенно рос и к 1997 году достиг 1280х768 пикселей. При этом камеры с таким разрешением, по качеству уступавшие современным мобильным телефонам среднего класса, стоили в районе \$700, а хорошую VGA-модель (640х480) можно было приобрести в два-три раза

Наконец, в 1998-1999 годах рынок полностью стабилизировался: появились ярко выраженные бюджетные и полупрофессиональные модели, цифровые камеры стали все сильнее вытеснять с рынка пленочные аналоги. Гонка за мегапикселями сбавила темп, и производители начали уделять больше внимания добавлению фотоаппаратам интересных функций, выделяющих их продукцию из топпы. Та же тенденция сохраняется и по сей день.



ГОДЫ И МЕГАПИКСЕЛИ



PETPO



ЭТО СВЕТОПИСЬ, БЭБИ

Эти три непонятных картинки (справа) — самые первые сохранившиеся фотографии (разумеется, не цифровые). Сняты они были голландским изобретателем Йозефом Нипше (вверху) во Франции в 1826 году, и сегодня являются баснословно дорогими предметами искусства. Например, снимок из окна дома, где жил Нипше, в 2002 году ушел с аукциона Содберс за \$443 тыс.





CASIO В ПЕРВЫХ РЯДАХ

Саѕіо, впервые применившая цветной жидкокристаллический дисплей в цифровых камерах, и по сей день продолжает удивлять своих покупателей миниатюрными формами, прекрасными объективами и огромным количеством функций, умещающихся в корпусе размером с гредитную карту. При этом качество фотографий находится на весьма приличном уровне.







НА СМЕНУ ДИСКЕТАМ

Огромным шагом вперед для всей индустрии цифровой фотографии стало создание в 1994 году компанией SanDisk формата Сотрасt Flash. Первые карточки объемом 2-12 Мб прекрасно заменяли собой громоздкие 5.25" и 3.5" дискеты и позволили инженерам радикально уменьшить размеры самих камер. Не менее значимым было и появление в 2000 году стандарта Secure Digital, основным разработчиком которого стала все та же SanDisk.

ЦИФРОВАЯ БИОГРАФИЯ

1969, разработана ПЗС-матрица

Пришедшая на смену обычной пленке, ПЗС-матрица в скором времени стала основой цифровых фотокамер, сканеров, копиров и телескопов. Технология применяется до сих пор.

1981, Sony Mavica

Mavica (MAgnetic VIdeo CAmera) — первая камера с цифровым способом захвата изображения, в качестве сменных носителей использовавшая специальные дискеты Mavipak. По сути, это были все те же аналоговые снимки, которым требовалась дополнительная обработка.

1985, Fuji ES-1

Не слишком удачная модель VGA-камеры (640х480), которая стоила слишком дорого для своего времени, но зато в качестве сменных носителей использовала стандартные 5.25" дискеты. Это сегодня в такой флоппи-диск можно в буквальном смысле завернуть любой компактный фотоаппарат, а тогда на громоздких камерах свободно располагался полноценный 5.25"-привод.

1988. Fuii DS-1P

DS-1P была одной из самых компактных камер, благодаря отсутствию монструозных дисководов — в качестве носителя информации в ней использовалась флэш-память. Но не стоит путать ее с современными Compact Flash и Secure Digital — громоздкие планки хоть и были съемными, но не могли обеспечить высокой скорости записи и чтения данных.

1989, Sony ProMavica MVC-5000

Профессиональные цифровые камеры Sony серии ProMavica успешно проявили себя во время Войны в Заливе. За счет высокой скорости обработки изображения кадры с поля боя за считанные секунды посылались в штаб командования для оценки текущей ситуации.

1990, Photoshop 1.0

Этот графический пакет сегодня знаком каждому пользователю. Уже с первых версий программа позволяла совершать массу действий над цифровыми фотографиями, что и спровоцировало столь быстрый рост популярности Adobe Photoshop.

1991, Logitech Fotoman FM-1

Первая цифровая фотокамера, по своей конструкции похожая на то, чем мы пользуемся сейчас. Встроенная флэш-память, компактный корпус, невысокая цена и широкая доступность — таким было подавляющее большинство «цифровиков» 90-х годов.

1992, Mosaic

Не менее важное в мире программного обеспечения событие — появление первого браузера, поддерживающего отображение цифровых фотографий. Впоследствии Mosaic Browser на основе лицензионного соглашения переродился во всем известный Internet Explorer.

1995, Casio QV-10

Неотъемлемая часть любой цифровой камеры — цветной ЖК-дисплей — появился лишь в 1995 году. Пионером в данной области стала японская фирма Casio, которой принадлежит еще целый ряд рекордов в этой области.

жѕконфигурация

ЭКСПЕРТЫ ТЕСТОВОЙ ЛАБОРАТОРИИ XS MAGAZINE PEKOMEHДУЮТ

СЕНТЯБРЬ 2005

В этой рубрике мы ежемесячно демонстрируем вам оптимальную, на наш взгляд, конфигурацию компьютеров разных ценовых категорий. Почти каждую неделю происходит снижение цен, спровоцированное как производителями, так и поставщиками. Поэтому за месяц спецификации даже недорогого ПК могут заметно поменяться. Мы также не стали отталкиваться от «круглых» 500 или 1500 долларов, уделив большее внимание соотношению цена/производительность.

До апгрейда осталось: 12 мес.

	-		

	Money	
Корпус	INWIN C720 300W	\$59
Материнская плата	EliteGroup NFORCE4-A	\$71
Память	2xHYUNDAI DDR DIMM 256 M6 PC-3200	\$56
Процессор/кулер	AMD SEMPRON 2800+ BOX Socket 754	\$86
Видеокарта	PCI-E GeForce 6600LE	\$91
Жесткий диск	Maxtor DiamondMax Plus 9 80 Γ6 SATA50	\$63
Аудиокарта	Интегрированная в материнскую плату	n/a
Привод	AOpen COM5232	\$31
Монитор	NEC MultiSync FE770 (CRT)	\$136
Колонки	Defender SPK 180	\$6
Клавиатура	Microsoft Basic Keyboard	\$10
Мышь	A4-Tech Optical Wheel Mouse OP-620	\$4

Примерная производительность



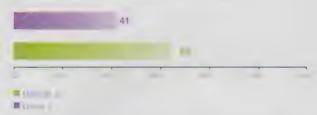
Осень — не лучшее время для апгрейда. Цены заметно растут в сентябре, лишь немного опускаются в октябре-ноябре, и снова взлетают в декабре. Незначительно упростив конфигурацию бюджетного ПК, нам удалось одновременно увеличить его производительность за счет более скоростной видеокарты GeForce 6600LE и сохранить общую стоимость на уровне \$600.

До апгреида осталось: 1.5 года

\$104D

Корпус	Foxconn T2P-482	\$87
Материнская плата	EliteGroup 945P-A/L1000	\$110
Память	2xHYUNDAI DDR-II 256 Mb PC-4200	\$58
Процессор/кулер	Intel Pentium 4 530/J 3.0 ГГц BOX LGA775	\$206
Видеокарта	Sapphire ATI RADEON X700 Pro	\$144
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гб	\$81
Аудиокарта	Интегрированная в материнскую плату	n/a
Привод	SONY CRX-320E	\$33
Монитор	ViewSonic G90f+B 19" (CRT)	\$261
Колонки	Sven SPS611	\$29
Клавиатура	Genius Comfy KB-19e Ergo	\$16
Мышь	Logitech UltraX Optical Mouse M-BT85	\$15

Примерная производительность



Из-за осеннего роста цен пришлось даже уменьшить объем жесткого диска на компьютере средней конфигурации. Зато удалось сохранить те же процессор, память и видеокарту, хотя их стоимость в среднем возросла на 10%. В целом система осталась той же, как по конфигурации, так и по общему уровню производительности.

До апгреида осталось: 2.5 года

\$1700

Корпус	ASUS ASCOT 69R6/360 ATX 360W	\$90
Материнская плата	ABIT AN8	\$132
Память	2xHYUNDAI DDR DIMM 512 M6 PC-3200	\$104
Процессор/кулер	AMD ATHLON-64 3200+ BOX Socket 939	\$209
Видеокарта	GeForce 7800GT	\$470
Жесткий диск	Western Digital 2000JB 200 Γ6	\$97
Аудиокарта	Creative Audigy2 ZS SB0350	\$64
Привод	Benq DW1640	\$52
Монитор	Acer AL1914sm	\$352
Колонки	Creative Inspire 2.1 T3000	\$50
Клавиатура	BTC 6200C Slim	\$20
Мышь	Logitech MX518	\$60

Примерная производительность



Как мы и предсказывали, уже сейчас в компьютер стоимостью \$1700 вполне можно установить видеокарту из последнего семейства NVIDIA GeForce 7. Переход на графический адаптер нового поколения даст примерно 20-25% прироста производительности в требовательных современных игрушках.

ервыи

этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований

nexicionice inpulation in the manufacture of the ma



м. Новокузнецкая - Третьяковская

Ведущий рубрики: Дмитрий Чернов



ПРОВОЖАЮТ ПО... ГЛАЗАМ

Несмотря на внешнюю красоту, Н-МР728 не может похвастаться внутренним содержанием. И речь вовсе не о скудности функций, привычной для аппаратов данной ценовой категории, а о слабоватом лисплее, слепнушем поп пюбыми источниками света и явно не соответствующем яркому внешнему виду. В этом случае STNматрица показывает себя не с лучшей стороны и набор из 65 тыс. цветов ее не спасает нисколько. Впрочем, и с этим можно смириться рали имилжа.

елить свою продукцию по половым признакам пытались многие. Едва ли не у каждого производителя мобильных телефонов есть свои «карамельные» модели в корпусах пастельных тонов, с вкраплением гравированного оргстекла и прочей пластмассовой бижутерии, а в некоторых случаях — даже с календарем критических дней. Заводы корейского концерна Hyundai уже пару раз штамповали «женские» телефоны, посему появление Н-МР728 на прилавках ничем не выделяется. Ну, если только тем, что телефон слишком сильно напоминает фаворита отечественных оптимистов -Pantech G300, успевшего достать окружающих истошными воплями Винни-Пуха и болтовней Блудного Попугая в качестве стандартных звонков. Все остальное у скромного «корейца» не выступает за рамки стандарта ни на миллиметр.

Вы можете использовать этот телефон в качестве сигнализации или привлечения к себе внимания на вечеринке — успех будет гарантирован в обоих случаях.

Вы не найдете здесь камеры, МРЗ-плеера, поддержки флэшкарт, Bluetooth или упасибоже-стилуса. Н-МР728 не может похвастаться рекордным временем работы или способностью «пробивать» пятикилометровые стены, в упор не понимает EDGE и вообще ведет себя как примерная монашка. Выражаясь проще, это -типичнейший «бюджетник», предназначенный для нетребовательных женщин неопределенного возраста. Только в их тонких руках он сможет превратиться в изящную вещицу, дополняющую сумочку или новые перчатки. Главное не орать на каждом углу, что то, что вы держите в руках, стоит дешевле ваших туфлей.

За сохранность этой тайны телефон наградит веселым перемигиванием ободка внешнего дисплея и вместе с набором типовых функций подарит тотальную локализацию, предусматривающую даже полное отсутствие латинских символов на кнопках. В большинстве случаев это не будет помехой, если, конечно, вы или ваша подруга не предпочитаете писать транслитом или переписываться с иностранцами по SMS. Но это уже, скорее, из области очевидного-невероятного.

В остальном это самый обычный аппарат, проще которого может

быть только резиновый детский телефон с нарисованными кнопками и навечно застывшими часами на дисплее. Единственным отличием Н-МР728 от остальных представителей класса можно назвать лишь до неприличия громкий звонок, который вы услышите даже через пару подушек. Инженеры Hvundai, видимо, посчитали необходимым компенсировать недостаток функционала - мол, ничего не умеет, зато орет на всю улицу. Теоретически, вы можете использовать этот телефон в качестве сигнализации или привлечения к себе внимания на вечеринке — успех будет гарантирован в обоих случаях.



Mobile Test

Motorola L6

RAZR для расчетливых



На заметку

Диапазон: GSM 850/900/1800/1900 Экран: STN-дисплей, 262 тыс. цветов,

128х160 точек Память: 12 Мб

Дополнительно: проводная гарнитура, EDGE, WAP, GPRS,

Bluetooth, mini-USB

Разговор/ожидание: до 4 ч/до 310 ч Размеры и вес: 113х49х11 мм, 85 г



STAY TUNED

Технология SCREEN3 была придумана компаниеи Motorola специально для мобильных телефонов, на которых читать любые сволки и новости. Мягко говоря, неудобно. В целях решения данной проблемы компания добавила в ПО своих новых телефонов небольшую программу-баннер, которая висит на экране и показывает данные о погоде, финансовую, биржевую и любую другую информацию, постоянно прокручивая заголовки. Пара нажатий - и вы от заинтересовавшего вас словосочетания переходите к полной версии материала. Осталось только дождаться поддержки этой технологии нашими неторопливыми операторами.

о, что линейка RAZR получит продолжение, было ясно с первых же дней ее появления на прилавках магазинов. Стипьный дизайн с одной стороны и высокая цена с другой гарантировали, соответственно, спрос у эстетов и сильное желание приобщиться к элите у тех, кому не по карману была имиджевая «раскладушка». Прекрасно понимая это, Motorola выпустила «облегченные» модификации «лезвия» — телефоны L2 и L6, где вторая является старшей молелью. Отличаются они друг от друга лишь наличием камеры, технологии Push-to-Talk, более качественной клавиатурой и поддержкой EDGE

Новая линейка выполнена в обычном форм-факторе и вместо сенсорных кнопок имеет привычную клавиатуру. В то же самое время оба «бюджетника» без лишних разговоров разносят в пух и прах миф о «самом тонком телефоне»:

L6 глупо ругать за отсутствие излишков прогресса или недостаточно яркий экран. Они компенсируются недюжинным обаянием и стройной фигурой.

их толщина оказывается едва ли не в 1.5 раза меньшей, чем у RAZR, и после пары дней использования такого «дистрофика» все остальные модели кажутся громоздкими кирпичами. При наличии достойного функционала и хорошего дисплея, не «выцветающего» под солнцем до состояния полной слепоты, L6-я могла бы стать настоящим бестселлером. Но, увы, за невысокую цену модного «прикида» придется заплатить терпимостью к так-себе-экрану и некоторым дырам в эргономике.

Для начала забудьте об использовании телефона в качестве MP3плеера. Несмотря на то, что в разделе Applications вы найдете соответствующую программу, особо разбежаться не получится — встроенной памяти хватит только на посмеяться пару минут. Если вы к тому же никогда не общались с телефонами Motorola, отдавая предпочтение другим производителям, готовьтесь привыкать к особенностям местного интерфейса, местами очень недружелюбного к «перебежчикам». И, разумеется, не ждите никаких откровений от камеры, ничем не отличающейся от объективов других моделей среднего класса.

По большому счету, вы вообще найдете в L6 минимум отличительных признаков за исключением дизайна и пары мелочей вроде фирменной технологии SCREEN3 и ав-

томатической подсветки клавиш, включающейся только в условиях плохого освещения. Вместе с тем, не впюбиться в этот телефон практически невозможно. Он так же обаятелен, как и его прототип, от которого и была унаследована чрезмерная утонченность и форма клавиатуры. Такие вещи глупо ругать за отсутствие излишков прогресса или недостаточно яркий экран. Как и в случае с V535, окупающей любые недочеты шикарной комплектацией, L6 компенсирует свои «дурные привычки» недюжинным обаянием и стройной фигурой. Ведь, согласитесь, иметь функциональное «полено» хочется далеко



HTC Universal

Сообразительный кирпич



На заметку

Стандарт: GSM 900/1800/1900, WCDMA

Операционная система:

Windows Mobile 5.0

Процессор: Intel XScale

РХА270 520 МГЦ

Память: 64 Мб ОЗУ (50 Мб доступно), 128 Мб ПЗУ, слот расширения SD/MMC/SDIO

Экран: 640х480 точек, 65 тыс. цветов

Дополнительно: IrDA, Wi-Fi, Bluetooth 1.2, GPRS, батарея

1320 мА*ч, камера 1.3 Мпикс Размеры и вес: 131х79х22 мм,

210 г



ДВОЙНОЙ СТАНДАРТ

Две камеры и четыре динамика встроены в НТС Universal не зря. «Глазок». расположенный около экрана, предназначен для видеоконференций и передает ваш автопортрет собеседнику. Внешний же объектив ничем не отличается от камер мобильных телефонов как по назначению, так и по характеристикам. В свою очередь, одна пара динамиков выводит музыку и звонки, а вторая используется во время разговора. Такой двойнои стандарт увеличивает вес устроиства в прямом и переносном смысле: вместе с лишними граммами вы получаете хорошую слышимость даже на шумных улицах и некое подобие видеотелефона. Вы все еще жалуетесь на тяжесть в кармане?

ро HTC Universal не слышал только ленивый. От сообщений о первом устройстве с установленной операционной системой Windows Mobile 5.0 пухли все новостные ленты. Анонсированный на выставке CeBIT 2005, он приятно удивил ее посетителей необычным форм-фактором, поддержкой VGA-разрешения и тесной дружбой с сетями третьего поколения. Состоявшийся же в День Знаний релиз лишний раз доказал, что тайваньский производитель имеет все еще внушительный потенциал, который и не думает заканчиваться.

Универсальным новый коммуникатор НТС назван не зря. По сути, покупая его, вы приобретаете сразу три устройства: собственно коммуникатор, небольшой ноутбук и КПК. От первого здесь весьма широкие коммуникационные возможности и удобство использования в качестве телефона. Чтобы ответить на звонок, вам не нужно даже

Покупая HTC Universal, вы приобретаете сразу три устройства: собственно коммуникатор, небольшой ноутбук и КПК.

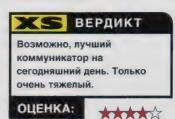
открывать аппарат. Достаточно просто приложить его к уху, нажав соответствующую кнопку. Единственным осложнением в данном случае может стать излишний вес HTC Universal — при слишком частых разговорах вам начнет казаться, что вы держите в руках кирпич.

В режиме ноутбука вы просто открываете крышку и работаете как обычно. Доверху набитая кнопками клавиатура позволяет выполнять практически все операции, к которым вы привыкли на РС и лэптопах. Помимо стандартных клавиш с алфавитом вы найдете несколько мультимедийных кнопок, Shift, FN, Сарѕ, клавиши вызова меню Start и прочие прелести эргономики. Правда, при переключении в формат КПК все это становится недоступным,

и ваш выбор будет ограничен лишь позиционным джойстиком. Снабдив основную клавиатуру 62 кнопками, инженеры почему-то сэкономили на четырех стандартных клавишах, присутствующих даже на самых дешевых моделях наладонников.

С другой стороны, если приглядеться, окажется, что буйная фантазия разработчиков не ограничилась своеобразным подходом к распределению клавиш. Под нож дизайнера-вольнодумца попал и стилус, «переехавший» в левую часть, кнопка Роwer и слот расширения, оказавшиеся почему-то внизу, и единственный разъем стандарта USB Mini, расположившийся, согласно последним веяниям моды, сбоку. Последнее новшество особенно забавно и практически полностью исключает появление настольной зарядки ввиду сложности ее соединения с устройством.

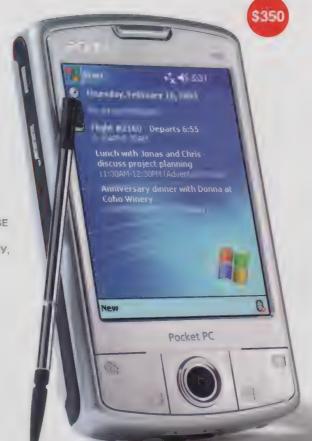
Впрочем, ко всему этому можно привыкнуть. Взамен вы получите прекрасный аппарат с беспрецедентным функционалом и целым рядом приятных мелочей вроде четырех динамиков и двух камер. Параминут позора, и вы вряд ли захотите возвращаться к связке КПК+телефон. Разве что, цена НТС Universal пока превышает стоимость самого приличного наладонника и болееменее приемлемого телефона с Віцетооть. Но это, как известно, временный недостаток.



Mobile Test

Acer n50

Дешево и слегка сердито



КРАСНОЕ НА ЧЕРНОМ

Чтобы побавить весу Premium-версии n50, Acer сделала ей небольшой фейслифтинг, «одев» КПК в фирменные цвета Ferrari. В таком виде он и впрямь начинает выглядеть куда интереснее опостылевшего серебристого пластика. Яркокрасное «платье» в50 само по себе смотрится привлекательно, хотя под ним вы найдете ту же самую начинку, что и в оригинале. Владельцам же черного корпуса повезет гораздо больше --в нем, помимо стандартного набора микросхем, спрятан еще и GPS-приемник. Чем провинился красный наладонник, оставшийся без встроенного навигатора, компания не сообщает.

На заметку

Операционная система: Windows Mobile 2003 SE Процессор: Intel XScale PXA272 312 МГц

Память: 64 Мб ОЗУ (50 Мб доступно), 64 Мб ПЗУ,

слоты расширения CompactFlash I, II

и SD/MMC/SDIO

Экран: 240х320 точек, 65 тыс. цветов Дополнительно: IrDA, Wi-Fi, Bluetooth 1.2,

батарея 1060 мА*ч

Размеры и вес: 120x70x18 мм, 150 r

Единственным привлекательным моментом может стать относительно невысокая цена, слегка превышающая стоимость прямого наследника 2210 — модели HP hx2110.

аже странно, что сегодня, во времена всеобшей истерии в отношении комбинированных устройств, нахолятся компании, чьей смелости (или безрассудства) хватает на выпуск «голых» КПК. Несмотря на бесконечные прогнозы скорой смерти наладонников, последний месяц недавно ушедшего лета как будто нарочно оказался богат на анонсы и релизы новых устройств этого типа. Правда, все они почему-то касались в основном бюджетных моделей, к которым смело можно отнести и Acer n50.

Если ваш опыт общения с КПК измеряется хотя бы парой лет, а начинали вы, как и многие, с НР 2210, то не тратьте зря время — поставляемая в Россию версия Асег п50 Basic от «народного» НР отличается лишь наличием Wi-Fi и обновленной версией операционной системы. По всем остальным

параметрам Пятидесятый практически идентичен фавориту отечественных «покетовок». К этому относится и стандартный экран со стремительно выходящим их моды разрешением 240х320, и похожий дизайн, и среднее время работы устройства, измеряемое пятью часами в режиме активного использования. Местами п50 умудрился проиграть даже своему старшему коллеге, сверкая полупустой коробкой, где не нашлось места крэдлу, не говоря уже о дополнительных аксессуарах.

Одному богу известно, зачем Acer разделила модели Basic и Premium по наличию настольной зарядки в комплекте, а не по разрешению экрана, как это делают все остальные. Это, пожалуй, самое заметное расхождение между ними. К прочим отличиям относится объем памяти и тактовая частота процессора, традиционно более высокие у старшей модели. Учитывая, что в Россию в ближайшее время будет поставляться только начальная версия, проблема с привлечением покупателей встает особо остро.

До озверения стандартный КПК не может похвастаться ровным счетом ничем, что сделало бы его заметнее на магазинных полках. Двумя слотами расширения удивить уже не получится — любой приличный наладонник имеет их

де-факто. О выпуске обновления прошивки n50 до Windows Mobile 5.0 пока ничего не слышно. А спишком тихий и глухой звук и вовсе может вызвать у многих желание проковырять в ухе дырку побольше. При таком раскладе единственным привлекательным моментом может стать относительно невысокая цена, слегка превышающая стоимость прямого наследника 2210 — модели HP hx2110. Последняя идет с крэдлом в комплекте, но не имеет встроенного Wi-Fi, и чем пожертвовать в данном случае — решать вам.



Ведущий рубрики: Дмитрий Чернов

Обратите внимание на изменение условий заказа игр. Теперь для прибретения игры необходимо отправить SMS с указанным кодом на указанный под ним же номер. После этого с вашего счета будет списана соответствующая сумма, вы получите ссылку для скачивания игры. Убедитесь, что на вашем телефоне правильно настроен WAP. Мы приводим только основные модели телефонов. Полный список моделей, на которых пойдет та или иная игра, можно посмотреть на сайте www.playmobile.ru.

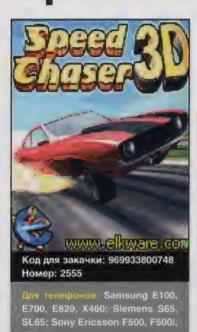
Speed Chaser 3D

Жанр: Racing

Разработчик: Elkware Caйт: www.elkware.de

Размер: 192 Кб









азвание Speed Chaser 3D говорит само за себя. Те, кто хоть как-то спедит за играми для мобильников, помнят практически одноименный «плоский» прототип от той же Elkware, вызывавший стойкие аналогии со Spy Hunter. Последовавший за ним сиквел от этих параллелей избавился, перейдя в третье измерение и разбавив куцую концепцию бесконечной езды по дорогам парой свежих идей.

Speed Chaser 3D больше похож на симулятор «неправильного» водителя — при весьма плотном трафике здесь полностью отсутствуют хоть какие-то правила дорожного движения. В режиме Chase Mode вам предлагают не церемониться с проезжающими мимо авто и легким движением железных бедер отправлять их в полет. Чем дальше улетит четырехколесное препятствие, тем больше дадут очков за творческий

подход к делу. Расположившийся по соседству Speed Mode более банален и представляет собой обычные заезды на время.

Покончив с ними и пройдя все трассы в Chase, вы получаете доступ к чемпионату, который тоже не отличается особой оригинальностью: требуется лишь приходить к финишу первым. Несмотря на кажущееся разнообразие, ассортимент трасс Speed Chaser 3D скуден, как обед отшельника. Заполнить этот недостаток можно лишь впечатлениями от игрушечной физики и относительно приличных пейзажей, что, учитывая особенности платформы, не так уж мало.

🤾 ВЕРДИКТ

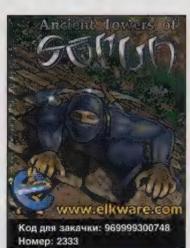
Весьма приличный кегельбан на дорогах.

ОЦЕНКА:



Ancient Towers of Sarun





Для телефонов: Motorola V300, V400, V500, V525, V600; Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, N-Gage, N-GageQD; Siemens SX1





Жанр: Action Разработчик: Elkware Сайт: www.elkware.de Размер: 186 Кб

псіепт Towers of Sarun — еще одна попытка отдать должное хитам прошлых лет. К счастью, на сей раз внимание разработчиков заслужил не тетрис и не вконец опостылевший Load Runner, а гораздо менее забитый экшн с элементами головоломки под незатейливым названием Тоwer. Синее нечто заменили на ниндзя, добавили сюжет про демона, которого можно убить оружием, чьи куски разбросаны по 9 башням, и приправили все это современным названием.

В остальном концепция Tower не изменилась за прошедшие 20 лет ни на йоту. Мы все так же имеем энное количество башен неопрятной конструкции с массой дверей, платформ и вспомогательных «таблеток», да пучок блуждающих по ним обитателей местного кладбища. На

самом верху наиболее терпеливых ждет приз в красивом фантике, которым в данном случае является часть вопшебной палки.

Как и все представители «золотой» эпохи видеоигр, Тоwer местами до неприличия сложна, и вам не раз придется оттирать обои от собственных плевков и ругани. Подняться на башни оказывается непросто, и желание оставить судьбу виртуальной деревушки на волю демона растет от уровня к уровню. Впрочем, все это с легкостью окупается качеством исполнения, которое в Ancient Towers of Sarun, как ни странно, на высоте.



Mobile Games

Zuma

Жанр: Puzzle Разработчик: Glu

Сайт: www.glu.com/games/puzzles/zuma.jsp

Размер: 260 Кб





Для твлефонов: LG U8110; Motorola C385, C650, C975, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V525, V550, V620, V80, V975, V980; NEC E616; Nokia 3100, 3200, 3300, 3510, 3570, 3586, 3590, 5100, 6010, 6100, 6200, 6310, 6585, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7600, 7610, 8910i; Sagem MYV55, MYV65, MYX52; Samsung D500, Z105, Z107; Sony Ericsson F500, K300, K500, K750, V800, Z1010, Z800





ыло бы глупо думать, что РорСар Games, разработавшая оригинальную
Zuma, откажется от портирования
ее на все мыслимые платформы.
Разошедшаяся неплохим тиражом
на РС и наладонниках, история про
ацтекскую лягушку добралась и до
мобильных телефонов, причем без
особых потерь. Glu, уменьшившая
Zuma до карманных размеров, сохранила даже все храмы общим числом в 20 штук, не говоря уже о прочих мелочах.

Как и раньше, мы выступаем в роли бетонной лягушки, ликвидирующей избыток шариков, ползущих по направлению к Священной Дыре по выдолбленным в полу желобкам. За один плевок жаба рождает сфероид произвольного цвета, который добавляется в общую кучу. В случае совпадения оттенка у трех и более шариков одномастная группа уничтожается. И так до полного посинения, пока текущие рекой разноцветные пузыри не закончатся, и храм не будет спасен.

Если бы к сегодняшнему дню большинство телефонов обзавелось сенсорными экранами, земноводный идол вышел бы попроворнее, и пройти Zuma можно было на порядок проще. Заранее учитывая этот нюанс, в Glu сделали все, чтобы кнопки телефона или его джойстик оказались не менее удобны, чем стилус или мышка, и отчасти у них это получилось. В любом случае, пропускать подобные игры изза пары жалких недочетов в эргономике не стоит.



Почти идеальная «мобильная» адаптация новеллы про каменную лягушку.

ОЦЕНКА:



Rabbitator



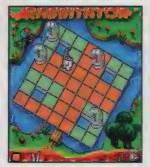


Код для закачки: 974364100748 Номер: 2333

Для телефонов: Motorola C370, C450, C550, C650, E380, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600; Nokia 3100, 3300, 3520, 3560, 3600, 3660, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7600, 7610, 8910i, N-Gage; Samsung C100, E100, E700, E800, E820, S300, X100, X460, X600; Siemens C65, CV65, CX65, M65, S55, S56, S57, SL55, SL56, SL65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500, K700i, T610, T618, T630, V800, Z1010, Z500, Z600

Жанр: Action Разработчик: Elkware Сайт: <u>www.elkware.de</u> Размер: 143 Кб



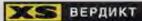


ровень идиотии здесь зашкаливает за грань разумного (если таковая вообще существует). Придурковатый профессор Ник Иббл решил покончить с научными изысканиями и, замаскировавшись под кролика, отправился покорять черный рынок морковки. Чтобы достичь этой цели, он вынужден без перерыва засевать бета-каротином одно поле за другим, попутно избегая встреч с агентами синдиката Большой Морковки, пытающимися предотвратить овощную монополию.

Правила Rabbitator предельно просты: бояться ВСЕГО. Здесь нет ни одного дружелюбного сорняка, ни единой тли, готовой пожать руку трудолюбивому профессору, ни грамма позитивных удобрений, пригодных для отражения атаки представителей синдиката. Несчастный Ник вынужден полагаться исключительно на свои силы, сторонясь

каждого куста, каждой лужи, из которой то и дело выскакивают похотливые водолазы.

Сам же захват рынка сводится к перекрашиванию клеток колхозных полей в семейный колор будущего магната. Через полчаса такой беготни по полю вы будете ненавидеть морковку в любых ее проявлениях, поскольку не наткнуться на снующих повсюду уродов практически невозможно. В таком амплуа Ниббл больше похож не на терминатора, а на его жертв, весело разбрасывающих внутренности при приближении пухлого робота. Какое уж тут господство...



Морковный «Терминатор» с полностью отсутствующими мозгами.

ОЦЕНКА:





Table Soccer VGA



Платформа: Pocket PC Разработчик: Resco Где взять: www.resco.net/ pocketpc/tablesoccer/default.asp

Цена полной версии: \$19.95 Требования: Windows Mobile

2003 SE, VGA-экран **Размер: 2.8 Мб**





ловацкая студия Resco известна тем, что в принципе не делает даже второсортных продуктов. Каждый проект в портфолио компании заслуженно пользуется спросом у владельцев КПК со всего мира. Посему анонс очередной игры от братиславских разработчиков не вызвал особого ажиотажа - все и так знали, что получат за свои деньги максимум. Однако на сей раз бывшие братья по соцлагерю переплюнули самих себя.

В реальной жизни Table Soccer игровой автомат с шампурами, на которые аккуратными шашлыками нанизаны две команды пластмассовых футболистов, весело качающихся по воле игрока и отбивающих мячик размером в половину каждого из них. Или, выражаясь проще, это симулятор обыкновенного европейского футбола. Таким образом, получается, что Resco

Table Soccer — симулятор симулятора, этакая пародия на анекдот, крабовые палочки из «искусственной» трески, чье детство прошло в заводских формах.

Впрочем, это не делает «Настольный футбол» от Resco второсортным проектом — скорее, наоборот. Управлять нелепыми спортсменами немногим скучнее, чем в реальной жизни, а наличие кукольного чемпионата и вовсе ставит Table Soccer на недостижимую высоту по уровню комизма. Вы гарантированно не найдете ничего подобного не только в собственном кармане.



Super Slyder

Жанр: Риzzle

Платформа: Pocket PC, Palm OS

Разработчик: Astraware

Где взять: www.astraware.com/

ppc/puzzle/superslyder

Цена полной версии: \$19.95

Требования: Windows Mobile 2002/2003, Palm OS

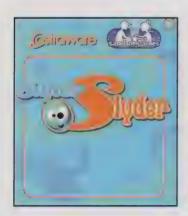
Размер: 1.4 Мб

лайдер отдаленно похож на Масяню, у которой аккуратно отрезали все конечности, кроме головы. Голубой шарик с перекошенными глазами, чтото невнятно бурчащий синтезированным голосом, хочется убить не меньше, чем куваевскую «звезду» параноидального мультсериала. Да и все остальные персонажи очерелной головоломки Astraware норовят своей тотальной деградацией приблизиться к героям вышеупомя-

нутого произведения. Но на самом деле все не так уж плохо.

По сути Super Slyder — обычная «пуццля», заставляющая местами серьезно поломать голову. Ее основная цель — помочь голубоватому мячику по имени Слайдер добраться до портала по лабиринту. Наш глазастый малыш туп, как упаковка девятимиллиметровых гвоздей, и может передвигаться исключительно по прямой, пока не упрется во что-нибудь или не провалится в яму. В первом случае вы можете направить его в дальнейший путь, во втором — начать путешествие заново.

Задачу усложняют не только заботливо расставленные стены примитивного лабиринта, но и целый ряд ловушек. Последних помогают избежать друзья Слайдера, которые столь же «умны» и катаются либо в том же направлении, что и их закадычный приятель, либо ему навстречу. У каждого свои особенности и назначение но все вместе они, так или иначе, содействуют продвижению к победе. Чем закончится путешествие «бестелесной Масяни», узнать так и не удалось — Super Slyder наскучил гораздо быстрее, чем закончились уровни.









Благодарим компанию ASUS за предоставленный для рубрики KПK ASUS MyPal A620.

Ancient Evil

Жанр: RPG

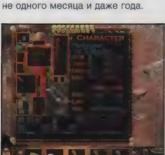
Платформа: Pocket PC
Разработчик: PocketPC Studios

Где взять: ppcstudios.com/ ancientevil.shtml

Цена полной версии: \$24.95 Требования: Windows Mobile 2003

Размер: 46.3 Мб

псіепт Еvіl ждали слишком долго. Несмотря на то, что оригинал вышел на PC еще в 1998 году, и все, что требовалось от разработчиков — аккуратно «ужать» его до карманных размеров, любители тратить время за играми на КПК успели облизать губы до кости. Причиной излишнего слюноотделения были скриншоты, которыми PocketPC Studios любезно делилась с онлайновым комьюнити на протяжении не одного месяца и даже года.

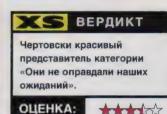


Но разработка в конечном итоге завершилась, и оказалось, что ничем, кроме внешнего вида, Апсіепт Evil выделиться не может. Если «персональная» версия была неплохим клоном Diablo среди десятков таких же поделок-на-тему, сказать то же самое про ее адаптацию для наладонников не получается даже ввиду отсутствия альтернатив. Ползающий по уровням герой вяло машет мечом, собирает шмотки и развлекает игроков поиском микроскопических монет и рубиль-



ников, заметить которые на дисплее размером 4 дюйма практически невозможно.

Увы, ни размер экрана среднестатистического КПК, ни его ограниченное управление не позволяют в полной мере насладиться динамикой hack&slash. С Ancient Evil хочется дружить только первые полчаса, пока мягкие тени и четкая картинка еще создают так называемый вау-эффект. На дальнейшее же общение с детищем PPC Studios хватит лишь тех, кому не по душе полноценные последователи блокбастера Blizzard вроде свежей Dungeon Siege 2.



Arvale 2: Ocean Of Time

Жанр: RPG

Платформа: Pocket PC
Разработчик: PDAMill
Где взять: www.arvale2.com
Цена полной версии: \$19.95
Требования: Windows Mobile

2002/2003 Размер: 7.2 Мб декватно оценить Arvale 2 крайне сложно. С одной стороны, имеем самую обычную попытку получить дополнительные финансовые вливания за счет эксплуатации торговой марки. С другой — все ту же единственную и неповторимую Arvale, справедливо занимающую место лучшего «ролевика» на Pocket PC. Возможно, за кулисами PDAMill и ведется разработка той, другой Arvale 2, которая будет разительно отличаться

арбалетами, а в качестве бронежи лета носит розовую рубашку и пан

от оригинала, но пока что компания просто зарабатывает деньги.

От зимнего фаворита Arvale: Journey of Illusion сиквел отличается лишь свежим сценарием и мелкими доработками. Садовника-юмориста здесь сменил сэр Джон ДеМенчев исследователь некогда существовавшей цивилизации мазуленов. Вместо огородной лопаты и волшебных палочек Джон пользуется арбалетами, а в качестве бронежилета носит розовую рубашку и панталоны того же цвета. Единственное, что связывает его с предшественником — шикарные диалоги, унаследованные от первой части.

Но на сей раз работа сценаристов не спасает от нарастающего желания закрыть Осеап оf Time и дождаться полноценного продолжения. Мелочей вроде переработанного интерфейса, возможности за определенную сумму заново перераспределить все скиллы и дурацкой возни с коллекционными картами явно не хватает для обязывающей цифры в названии. Однако выделить из редакционного ведра хотя бы 4 балла все равно придется — слишком качественный вышел клон.





Жанр: Action/RPG

Разработчик: Tannhauser Gate Издатель: Cenega Publishing Сайт: www.theroots-game.com Цена полной версии: \$24.99

Ведущий рубрики: Дмитрий Чернов

The Roots: **Gates of Chaos**









о, что Tannhauser Gate обожает творчество Blizzard, видно невооруженным глазом. О Warcraft и Diablo в Gates of Chaos напоминает каждая мелочь, каждый элемент дизайна и незатейливой, как мысли годовалого ребенка, концепции. Добавим сюда идиотический сценарий, смешивающий языческую мифологию, христианские понятия и порядком поднадоевшего Толкиена, и получим вполне традиционную action/RPG.

От пинков и неприкрытой зевоты The Roots спасает лишь то, что Tannhauser Gate вложила в свое детище душу. Здесь есть все, чему обязана Diablo своей популярностью: динамичная резня; предельно понятные, но вместе с тем увлекательные задания, цельнотянутые из того же Warcraft III; интуитивное управление и знакомые классы персонажей со своими умениями, стратегией развития и индивидуальным стилем прохождения. На закуску - кооперативный мультиплеер по Bluetooth, позволяющий покончить со вселенским злом в компании таких же борцов за справедливость.

От своего «дьявольского» прототипа The Roots забыла перенять лишь поддержку player vs. player. Учитывая толпы фанатов, до сих пор осаждающих просторы Battle.net, шаг этот тянет на преступление. Gates of Chaos могла бы стать фаворитом N-Gage Arena, а вместо этого оказалась всего лишь качественной игрой, пусть и заслуживающей титула «лучшая PRG».

ВЕРДИКТ

Diablo 2 встречает Warcraft III и лишает себя и его PvP.

OLIEHKA:



FIFA Soccer 2005







Жанр: Sports Разработчик: Electronic Arts Издатель: Electronic Arts Сайт: web.n-gage.com/en-R1/games/gamedata/fifa soccer 2005.htm Цена полной версии: \$29.95

IFA Soccer 2005 от своих аналогов на РС отличается лишь размерами экрана. Все остальное, включая массу приемов управления мячом и 500 реально существующих футбольных команд, здесь находится в том же объеме. Фактически, это один из тех проектов, которые владельцам N-Gage обязательно иметь в коллекции, независимо от вероисповедания.

Как и раньше, вам предлагают занять вакантное место команды лузеров, которой предстоит стать героями сезона. Должностные обязанности менеджера сводятся к принятию простейших тактических решений и слежению за рейтингом подопечных спортсменов. Остальное действие происходит исключительно на футбольном поле, где вам постоянно будут мешать выполнять поставленные спортивным комите-

Единственный минус FIFA Soccer 2005 — интеллектуальная недостаточность оппонентов. Виртуальные вратари раз за разом «съедают» однотипные голы и на собственных ошибках учиться отказываются. Так что, вполне логичным будет заменить их на реальных, благо v EA хватило сообразительности добавить поддержку Bluetooth и N-Gage Arena. Причем последняя в данном случае не ограничивается публикацией ваших очков престижа, а предлагает полноценную поддержку онлайновых матчей тем, у кого в ближайшем окружении нет ни одного любителя игрофонов от Nokia.

ВЕРДИКТ

Футбольный рай для владельцев N-Gage. Альтернатив нет.

ОЦЕНКА:





Игры для мобильных телефонов

Copyright © 2004 Nikita. © Донециий Е.В. © Русские Мобильные Игры © Elkware © Softeks © Microforum ISPA© In-Fusio Inc

Еще больше игр на wap.888x.ru и www.888x.ru





Бильярд (спорт)

Предлагаем Вашему вниманию самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. Вы можете принять участие в 15 различных видах игры, сражаяс не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями

Melonie Colo, 1850, 1979 - 3404 1807.

Metoria: CSG0, 1910, 1920 - 3404 1807.

Metoria: CSG0, 1910, 1920 - 3404 1805

Metoria: CSG0, 1930, 1920 - 3404 1805

Metoria: SSG0, 1930, 19



Чтобы заказать Java-игру:



· Отправьте SMS-сообщение с указанным кодом на номер 8882

·Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с ссылкой на WAP-страницу, по которой нужно будет зайти, чтобы получить заказ. Стоимость услуги для абонентов: Би Лайн GSM, MTC (на Дону, на Амуре), БайкалВестКом - \$3 (без НДС), MTC, MTC - Омск, MTC -

Удмуртии МТС-Реком, МегаФон (Москва и МО), Теле2, ЮУСТ - \$2,99 (без НДС), МегаФон (Сибирь, Поволжье, Кавказ, Дальний Восток),

СМАРТС - Самарская область, Саратовская область, Ульяновская область, республики Башкирия, Татарстан, Калмыкия, Марий Эл,

Мордовия - 100 руб. (с НДС), МТС на Кубани - 103,37 руб.(с НДС).

Охотники за кристаллами (Аркада)

Осень пришла, в мрачных подземельях поспели кристаллы. Помогите Брайану и Килин собрать их в лабиринтах. Но берегитесь! Кристаллы охраняют ладающие скалы и опасные звери. Сумеете ли Вы избегнуть камней, орлов и паумов?







Впастелин копес (Архада)

Пять хрупнейших городов мира ждут, пока вы продемонстрирует свое мастерство в катании на роликах! Отшлифуйте свои умения на 30 уровнях пути к вершине!

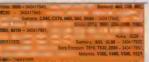
Aukia: \$540, 320, 3259, 3560, 3256, 59161 - 34041470, Notice 3100, 3200, 3300, 5100 e100, 6105, 6200, 6220, 6510, 6550, 6500, 6610, 6620, 7200, 7210, 7250, 7250, 7500 - 340414710, Molecule: \$720, \$7266 - 540414712.





Плазменный ад (Космос)

Вы - пилот Специальных Космических Сил и Вам надс учичтожать имоплатин. Начните миссию со стандартным небором оружия (космические пушки и вакуумные ракеты) и, набирая очки, проведите постанартненную модеринаацию. Удачи, пилот! Устройте этим заленым плазменный уст







Гонки Внедорожников (Гонки)

Перед Вами - динамичные гонки по бездорожью. Не попадайте в заторы, вовремя ремонтируйтесь и во время проходите контрольные точки!







Секретные материалы (Квест)

Старые знакомые агенты Скалли и Малдер обязаны раскрыть очередную эловещую жуть. Кто-то кого-то убил. Причем зерсом. А утик нет. И восфіце инчего нет, кроме профессионального долга агентов выюсинть все об убийстве. Великопепный квест на мобильном телефоне!







Запретная крепость (Роленая игра)

Запретная крепость перенесет вас в жестовии и суровый мир, в мир Элендира, где вам придется отбиваться от полчищ врагов и искать не принцессу, а апгрейды к экпикровке, иначе не выжить. Принцессы уходят и приходят, а нападать и защищаться хочется всегда!







Стрит Рейсинг (Гонки)

Настоящие гонки по трассам США. Тюмингуйте свою машину и - вперед на окимеленную трасоу. У Вас есть машина и Вы забыли, где трасивким, у Вас есть машина и Вы забыли, где находится педаль тормоза! Отличная графика, реалистичные потодные условия (дождь и даже снег) и шесть трасс в Вашем распоряжении!

Colombic 1728, charpe CM-14, CACSD - 340413007,
Notes 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6600, 7230,
17280, 72504 - 340413559,
Sement MSS, SSS, SLSS - 340413671,
Sementy SGH-E700, SGH-E710 Sch





Мировой бойцовский клуб (Драка)

Мир расколот на части, бесконечная война уходит в прошлое настолько далеко, что инкто не знает, когда она началась. Чтобы положить конец разрушениям, властелины кланов заключили договор о великом боевом турнире, на котором лучшие воины-разрушители будут биться за право своего клана стать доминирующим







ЧЕРНАЯ АКУЛА К-50 (Авка)

Вы завладели легендарным вертолетом К-50 ("Черная Акула"). Ваша задача: спасти попавших в плен бойцов спецназа. Самов время сесть за штурвал лучшего боевого вертолета в мире и взять правосудие в свои руки. Отличная архада, вся боевая техника в которой скруптулезно реализована с учетом реальных прототилов. В воздуха Вам встреятатся знаменитые Ми -24, а с земли Вас будут обстреливать легендарные С -300 и "Шклим".

Hone: 3600, 3600, 3600, 3600, 1610, 7800, N-Gaps, N-Gaps 60 – 36041629 Someony SGH-C100, SGH-X160 Notice 3510, 3630, 3606 – 340414699.



Убедитесь что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план, и на телефоне произведены необходимые настройки. Полученная WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее отправки на телефон. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Не отправляйте SMS повторно, иначе с Вашего счета еще раз спишутся деньги.



The Rolling Stones

A Bigger Bang **EMI**

У главной рок-группы проблем с порохом не наблюдается



Коллектив, которому мы обязаны существованием рок-музыки, молчал восемь лет. Накопленной за это время творческой энергии оказалось столько.

что их последний номерной релиз трудно описывать словами, отличающимися от «дают жару» и «чума». Выдавая на гора шестнадцать блюзовых боевиков, откровенно говоря, мало чем отличающихся от того, что они делали 30 лет назад, «роллинги» умудряются быть потрясающе актуальными. A Bigger Bang вызывает ассоциации с их шедеврами Sticky Fingers, Some Girls и Let It Bleed, но звучит при этом так, как будто время изменило все, кроме возраста и юношеского задора этих динозавров. Издевательски бодрый вокал Джаггера заставляет усомниться, что обладатель самой большой глотки рока разменял шестой десяток, а две композиции, спетые Ричардсом, придают диску колорит. Филигранное владение инструментами, безупречный звук, здоровая самоирония и цинизм выверено аранжируют изобретательные, живые мелодии. Стержневой, настоящий, первородный, кристаллизованный рок-н-ролл. Бьющий гейзером драйв и животная сексуальность. Показательный мастер-класс от тех, на кого равнялись все, кто сегодня сам служит при-Андрей Дронин мером.



Эти парни видели уже все. Кроме Кейта Ричардса в фильме «Пираты Карибского моря 2».



После нас хоть Бейонс!

Shakira

Fijacion Oral - Vol. 1



Проходной альбом самой знойной особы поп-сцены



Как ни странно, звук этого альбома продюсировал Рик Рубин. обычно работающий с кем-нибудь вроде System Of A Down. Получается, что он — многостаночник,

однако сделать что-то интересное на этот раз у него не получилось. Виноват здесь не сам Рик, а, скорее, те, кто писал песни — уж как-то слишком пресно для красавицы Шакиры звучит этот диск, зацепиться не за что, ничего не запоминается. Когда раскрученная до альбома песня оказывается лучшей на нем — это плохой признак. Увы, Fijacion Oralo — как раз тот случай, и приятнее дуэта La Tortura на диске ничего не найти. А ведь какие надежды подавала певица! Впрочем, надежда остается — надежда на вторую часть, которая выйдет на английском, и, быть может, исправит недочеты Vol. 1. Иван Белявский

Kelly Osbourne

Sleeping In The Nothing Sanctuary/BMG



Неожиданная перемена в звездочке реалити-шоу



Взяв в оборот Линду Перри, облагородившую Pink и Гвен Стефани, задумавшаяся о будущем дочка Короля Тьмы записала второй альбом. От гитарного

буйства в духе ретро-рока был сделан неожиданный шаг в сторону любимого Линдой синтизвука 80-х. Получилось лучше, да и творческий рост наблюдается. Однако интересная картинка так и не сложилась. Налицо распространенная проблема современных пол-артистов — в рамках альбома все это не звучит, но если дезинтегрировать материал до состояния отдельных синглов, будет не так уж плохо. Правда, поток ностальгии по 80-м трудновато выдержать, особенно после сольного творчества Стефани. Кстати, Перри ненавидела первый альбом Озборн. Может, это месть? Иван Белявский

Paul McCartney

Chaos And Creation In The Backvard



Ему почти 64. и он по-прежнему нужен



Мелодический гений Пола Маккартни освещает популярную музыку этой планеты почти полвека. Причем этот гений родился уже сформировав-

шимся и окончательно созрел чертовски давно. Поклонники творчества сэра Пола способны узнать его пусть даже самую новую песню с первых аккордов. И пусть сейчас уже не от каждой из них мурашки по спине, но - кто из нас становится моложе? Тринадцать треков свежего альбома Маккартни вызывают приступы ностальгии неописуемой силы. Простые песни, простые аранжировки, простые инструменты. Здравствуйте, семидесятые! Чем обусловлено сотрудничество с продюсером Radiohead Найджелом Годричем — понять не удалось. Может быть, он как раз и должен был напомнить Полу, что его прекрасные песни незачем украшать всякими современными глупостями. Ведь каждая настолько одновременно и проста, и многослойна, каждая сопержит столько мелодических ходов и гармоний, сколько большинству хватает на несколько альбомов. Само собой, никакого рокн-родла. Умиротворенная, нежная и мудрая музыка. Идеальный саундтрек для романтического вечера с любимой. Андрей Дронин





Нечетный воин Нечетный воин Мистерия звука

«БИ-2» и все-все-все



Как ни странно, история самого масштабного рок-проекта года уходит корнями в 80-е. Тогда в Белоруссии существовала группа «Солнечная сторона», где

автором всех песен и вокалистом был Михаил Карасев, дядя Шуры Би-2. Именно он своим примером вдохновил Шуру и Леву на музыкальные подвиги, а впоследствии выступил в качестве автора нескольких хитов «Би-2».

Чтобы дать второе дыхание его песням, «бидвашники» и создали «Нечетного воина», название и идеология которого отсылают к творчеству Павича. Песни Карасева исполняют приглашенные звезды, среди которых Диана Арбенина, Линда, Инна Желанная, Сергей Галанин, Эдмунд Шклярский, «Агата Кристи», Brainstorm и другие. Результат впечатляет в ситуации, когда одних только имен участников достаточно, чтобы сделать проект сенсацией, музыканты не пошли по легкому пути, а записали безупречный по качеству и очень разноплановый двойной альбом, где нет ни одной проходной вещи. Главными удачами диска стали вовсе не попавшие в радиоэфир песни, а экспериментальные треки с участием Инны Желанной, Тани Литвиненко и Найка Борзова. Илья Зинин

Павел Кашин

Josephine CD Land

Самый зрелый русский релиз осени



Альбомы Павла Кашина выходят достаточно часто: в прошлом году музыкант выпустил аж два номерных диска, и вот перед нами очередная новинка.

Никаких сюрпризов и неожиданностей вы здесь не найдете, все та же спокойно-меланхоличная лирика в обрамлении изящной и безупречно сыгранной музыки, в которой «фирменный» стиль Кашина узнается с первого аккорда. Пластинка получилась очень ровной. практически без хитов, но это вовсе не минус. Скорее, признак зрелости. Кашин совершенно не заигрывает с публикой, наверное, поэтому ему и удается записывать такие глубокие и проникновенные диски. Заглавная песня задумана как обращение из холодной Москвы разбитого Наполеона к Жозефине, и этим грустно-обреченным настроением пронизана Илья Зинин вся пластинка.

Russian Existence

A Tribute To Project Pitchfork Q Code Records



Российско-германская индустриальная дружба



Пожалуй, самый заметный и интересный андерграундный проект последнего времени, основанный участниками московской группы Altera Forma.

В прошлом году они выступили в качестве организаторов российских гастролей культовой немецкой электро-группы Project Pitchfork, а в этом спродюсировали их русский трибьют-альбом, в создании которого поучаствовал весь цвет нашего андерграунда. Получился очень убедительный диск, по качеству ничем не уступающий европейским аналогам. Самыми яркими версиями песен Project Pitchfork стали: композиция музыкантов из Para Bellum, записавших отличный пост-панковский трек, электронно-нойзовая вариация Театра Яда, стебноиндустриальный ремейк от Inquisitorum и кавер-версия идейных вдохновителей трибьюта Altera Forma. Илья Зинин



Алиса Изгой Real Records



Единство и борьба противоположностей

Новая работа «Алисы» оставляет очень странное ощущение — эмоции от прослушивания колеблются в диапазоне от абсолютного неприятия до полного восторга. С одной стороны, отталкивает дошедший почти до абсурда пафос Кинчева и его постоянное морализаторство, с другой — подкупают искренность, исповедальность и прочувствованность песен. Двойственное впечатление остается и от музыки: будучи безупречно записанной, богатой «рифами» и крайне тяжелой, она балансирует на грани современного индастриала и архаично-примитивного хард-рока. «Изгой» — лишнее подтверждение того, что «Алиса» по-прежнему остается одной из главных групл в отечественной рок-музыке, а Константин Кинчев пребывает в отличной форме. К числу лучших треков альбома можно отнести заглавную песню «Изгой», посвященную всем, кто идет против течения, предельно жесткую композицию «Звери», написанную под впечатлением от событий в Беслане, и способную растрогать до глубины души финальную балладу «Крещение». Илья Зинин

Goldfrapp Supernature



Поп для интеллектуалов и художников



У электронного проекта Goldfrapp все на месте: музыка соответствует внешности вокалистки - демонической Элисон, поющей таким сладким и вместе

с тем полноценным голосом, а внешность, в свою очередь, соответствует старомодным аранжировкам. Впрочем. почему старомодным? Электропоп — самое модное, что есть сегодня. И пускай кто-то от него уже устал, Goldfrapp играют серьезный, не игрушечный электропоп, а обязательной для жанра иронии там не больше, чем нужно. Темп соответствует вкрадчивому тембру Элисон, кое-где занимающейся откровенной эротической провокацией. Если во время прослушивания диска глядеть на ее фото, не поддаться провокации Иван Белявский будет трудно.



Мультfильмы Дивные Дуэты CD Land



Недо-караоке от бывших надежд питерского рока



Когда группа берется за альбом каверов или проект с приглашенными вокалистами, это говорит об определенном этапе становления коллектива.

«Мультfильмы» записали альбом своих версий советских песен и новых вариантов старых композиций группы. Причем вместе с лучшими представительницами российской эстрады и поп-рока: Леной Перовой, Аленой Свиридовой, Светланой Сургановой и другими. К сожалению, несмотря на интересный замысел, проект не очень удался — аранжировки слишком игрушечны даже для ретропесенок, а вокал лидера «Мультfильмов» часто неубедителен на фоне прекрасных голосов вокалисток. Сергей Поваляев

Sigur Ros

Takk... **EMI**



Новые гимны меланхолии



Протеже Бьорк — исландцы Sigur Ros, едва ли не переросшие по популярности ее саму, после трехлетнего молчания выпустили очередной альбом,

претендующий на культовый статус. Теперь их сложно назвать музыкантами, играющими саундтрек к смерти: Takk — более светлый и умиротворенный, чем все предыдущие альбомы. Такая же медленная музыка, но больше мелодики и симфонического звучания, больше струнных, хотя звук по-прежнему густой, как туман фьордов. Сергей Поваляев

Jay-Jay Johanson

Rush FIMI



Синтипоп все еще в цене



Джей-Джей Йохансон — важная фигура для шведской музыкальной сцены. Если первые его три альбома были выдержаны в ключе трип-хопа, эй-

сид-джаза и другой актуальной для середины-конца 90-х музыки, то Rush ближе к предыдущему, четвертому диску Antenna, на котором заправляли немецкие звезды танцевальной музыки Funkstoerung. Продюсированием звука на Rush занимались французы, поэтому он близок по звучанию к Daft Punk и френч-хаусу. Сергей Поваляев

ГЛАВНЫЕ КОНЦЕРТЫ

Октябрь-ноябрь 2005

Осень — самая горячая пора для промоутеров: публика только вошла во вкус после начала сезона и еще не успела устать от хождения по клубам и концертным залам. Именно поэтому самые масштабные мероприятия приходятся на этот период. Главным из них, безусловно, станет приезд Фила Коллинза, легендарного вокалиста и барабанщика, обладателя семи наград «Грэмми». Музыкант, продавший больше ста миллионов копий своих пластинок, выступит 20 октября в «Олимпийском». На этой же площадке 19 ноября «Уматурман» попытается доказать скептикам, что является чем-то большим, нежели грамотно спродюсированной «однодневкой». Рекламная компания их концерта началась еще летом, а пресс-релиз пытается объяснить нам, что братья Кристовские — «настоящая серьезная группа, которая исполняет отличные песни и создает сверхпозитивную атмосферу в зале». Появившаяся недавно в эфире пошлая и примитивная песня «Теннис» почему-то убеждает в обратном.

Меломанам тоже скучать не придется - 20 октября в 52 выступит Tony Levin Band, проект легендарного басиста-виртуоза, сотрудничавший с огромным количеством музыкантов, среди которых Peter Gabriel, King Crimson, John Lennon, Pink Floyd, David Bowie и многие другие. 14-15 октября в ДК Горбунова «Ночные снайперы» презентуют новую



Это не «Гарсон №2», это — Дед №3 (после Пола Маккартни и Мика Джаггера).

пластинку «Тригонометрия-2». Там же 22 октября отметит свое шестилетие «Мельница» — фолк-группа, еще вчера бывшая популярной лишь среди «толкиенистов», а сегодня занимающая первые места в чартах и с легкостью собирающая большие залы. Заметным событием станет и фестиваль независимой музыки «ВДОХ» (14-15 октября, клуб «Апельсин»), в рамках которого выступят двенадцать разноплановых групп, а хэдлайнерами станут 5'nizza, Пелагея и финны из Lailai Sound System. Илья Зинин





УОЛЛЕС И ГРОМИТ: ПРОКЛЯТИЕ КРОЛИКА-ОБОРОТНЯ

Wallace & Gromit Movie: The Curse of the Were-Rabbit

С 27 октября

Режиссеры: Ник Парк, Стив Бокс Голоса: Питер Селлис, Рэйф Файнс, Хелена Бонэм Картер

О чем: Уоллес и Громит стали популярными лишь после того, как их создатель снял в Голливуде «Побег из курятника» с Мелом Гибсоном, а г-н Пучков, более известный у нас под интеллектуальным псевдонимом «Гоблин», перевел оригинал на территории России. Теперь эта кукольная парочка может питаться плодами собственной славы и безбоязненно появляться в полнометражном мультфильме про себя. К тому же,

лента совсем не отличается от той, что мы уже видели раньше,

Зачем смотреть: Хороший британский юмор нечасто посещает наши края, а в мультипликационной форме — еще реже. Посему не стоит отвлекаться на что-то не столь важное — нужно просто идти и смотреть. А если вы еще и засмеетесь во время просмотра хотя бы раз, знайте: зачатки хорошего вкуса у вас присутствуют.

подземелье **ДРАКОНОВ 2:** ИСТОЧНИК МОГУЩЕСТВА

Dungeons & Dragons 2: The Elemental Might

С 6 октября

Режиссер: Джерри Лайвли Лица: Марк Даймонд, Брюс Пейн

О чем: Сложно предсказать, о чем будет вторая серия: о компьютерной или настольной игре, о тупых шутках или вовсе ни о чем. Впрочем, все три варианта одинаково плохие и не гарантируют хоть сколько-нибудь приличного фильма, не говоря уже об исправлении ошибок оригинального «Подземелья драконов». С сюжетом все просто: злой волшебник похитил Черную Сферу, с помощью которой хочет уничтожить королевство Измир. И если в играх подобное часто оставалось за кадром, то в фильме придется терпеть.

Зачем смотреть: На этот раз экранизация находится гораздо ближе к первоисточнику. Королевству Измир больше не нужно беспокоиться, что на помощь ему выслали политкорректных «героев», набранных по принципу «чтобы шутки не кончались». Теперь все по-честному: представлены все классы, знакомые по одноименным играм. а сам фильм серьезен до предела. К тому же, никому в мире так не повезло, как россиянам. Ведь только у нас будет кинопрокат, а во всем остальном мире фильм пойдет straight to DVD.



СЛОМАННЫЕ ЦВЕТЫ **Broken Flowers**

С 13 октября

Режиссер: Джим Джармуш Лица: Билл Мюррей, Шэрон Стоун, Джессика Ланж

О чем: Имена Билла Мюррея и Джима Джармуша ярче любых афиш описывают, что ждет зрителя. Неторопливое действие, неторопливый юмор и неторопливое лицо Мюррея, которое меняет свое выражение пару раз за фильм. На этот раз вся суматоха происходит из-за того, что кто-то прислал Мюррею письмо, в кото-

ром сообщается о наличии у Билла сына, мечтающего увидеть своего папу. Вместо того, чтобы посмеяться и пойти выпить с друзьями в кабак, потенциальный отец решает пуститься в путешествие по бескрайним просторам своей родины и навестить всех женщин, которые были ему дороги - возможно, они сумеют помочь ему разобраться в сложившейся ситуации. Джармуш в очередной раз выдал не совсем то. что от него ждали, ударившись в мейнстрим Хотя и мейнстрим у него выходит такой, что не каждому по зубам.

Зачем смотреть: Джим Джармуш

знает, как привлечь к себе в фильм громкие имена, а громкие имена знают, как привлечь зрителя в кинотеатры. Женщины, которых навещает по ходу фильма Билл Мюррей, не простые, а самые шикарные: Шэрон Стоун, Джессика Ланж, Жюли Дельпи, Тильда Суинтон, Хлои Севиньи. Это путешествие - личный променад каждого зрителя в прошлое, которое при определенном стечении обстоятельств могло бы оказаться его собственным «вчера». Мы видим Джессику Ланж после долгой разлуки и удивляемся ничуть не меньше, чем Билл Мюррей: «Милая, как ты изменилась...»



ГОЛ! Goal!

С 20 октября

Режиссер: Дэнни Кэннон Лица: Куно Беккер, Алессандро Нивола, Дэвид Бекхэм, Зинедин Зидан, Рауль, Алан Ширер

О чем: Очередная вариация на тему «Рокки». Никому неизвестный спортсмен прозябает в трущобах и у него есть талант; все, что ему необходимо - это шанс, в простонародье называемый «из грязи — в князи» или «американская мечта». В этот раз, к счастью, обошлось без Америки. Вернее, из нее герою придется уехать в Англию, поскольку талантлив он в самом обычном европейском футболе. А где, как не в Туманном Альбионе, смогут оценить его талант по достоинству?

Зачем смотреть: Хорошо уже то, что фильм не об американском футболе, что гарантирует хоть какое-то сопереживание главным героям и понимание происходящего в целом. Драматургия, которая в фильмах подобного жанра обычно не заходит дальше уровня аппликации, не обещает чудес, хотя о реализации самого футбола и так сказано уже предостаточно. Анонс намекает на «самую реалистичную экранизацию футбольного матча» — ни больше, ни меньше. Для пущей аутентичности постановочные кадры вклеили в репортажи с настоящих футбольных матчей, а в качестве бонуса на съемки ангажировали футбольных звезд. Причем последние не только балуются с мячом, но и осмысленно открывают рот в камеру. Свидетели утверждают, что на актерскую игру это мало похоже, но удивлять это никого не должно.



ТЕМНАЯ ВОДА Dark Water

С 13 октября

Режиссер: Уолтер Сэйллз Лица: Дженнифер Коннелли, Тим Рот

О чем: Дежурное переложение японских ужасов на американскую почву. Телефонная тема себя исчерпала, и пугать зрителей на сей раз будет природная стихия. Правда, лишь в рамках одной квартиры, доверху набитой водой и маленькими девочками. Последние, по мнению режиссеров

японских «ужастиков», особенно страшны.

Зачем смотреть: Чтобы быть в курсе. Несмотря на то что японские и американо-японские страшилки выходят каждый год десятками, они по-прежнему пользуются спросом: если вам не понравился оригинал, то обязательно понравился ремейк, и наоборот. В конце концов, ни один, даже самый замечательный японский фильм не может похвастаться красавицей Дженнифер Коннелли, ради которой можно вытерпеть едва ли не самый тоскливый фильм сезона.



ПРОДАВЩИЦА Shopgirl

С 27 октября

Режиссер: Ананд Такер Лица: Стив Мартин, Клэр Дэйнс

О чем: У Мирабеллы, продавщицы в огромном супермаркете, лишь одна мечта - «американская»: она хочет в одночасье стать кем-то значимым, воплотить в себе образ Золушки. И такая возможность появляется, когда за ней начинает ухаживать богач по имени Рей. Казалось бы, все хорошо, но есть в жизни Мирабеллы и бедняк Джереми, выгодно отличающийся от своего финансово обеспеченного соперника человеческими качествами. Дальше можно не комментировать - давно известно, что сильнее «американской мечты» может быть только любовь.

Зачем смотреть: «Продавщица» является экранизацией романа, автором которого значится Стив Мартин. Получается, что Стив Мартин сам пошутил, сам сыграл, и сам же посмеялся над продюсерами и зрителями. Однако с чувством юмора у Стива все в порядке, а на литературное клише про то, как любовь побеждает деньги, смотреть будет приятно и через сто пет.

DVD ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

(Полная режиссерская версия) ***

Режиссер: Люк Бессон Лица: Жан Рено,

Натали Портман, Гари Олдман Дистрибьютор: Amalgama

О чем: Классический фильм «золотого» периода творчества Люка Бессона. Немногословный и харизматичный Жан Рено, еще не избалованная «Звездными войнами» Натали Портман, вызывающая определенный отклик в душе зрителя, профессионально-





истеричный надрыв Гари Олдмана... но нет, не за прекрасных актеров и не за мастерскую режиссуру мы когда-то полюбили этот фильм. А за теплоту, которую он нес в каждом кадре — будь то расстрел десятков злодеев или же детские слезы Натали Портман крупным планом. С этим изданием «Амальгама» решила вернуться в компанию крупнейших производителей и распространителей DVD-продукции. Учли и сегодняшнюю моду на коллекционные издания в больших красивых коробках. и нестихающий вокруг режиссера

культ. Забыли только один нюанс: за годы отсутствия стандарты качества стали намного выше, а уж «Амальгама» и раньше не блистала мастерством исполнения.

Особенности DVD-издания:

Изображение страдает от ярко выраженной цифровой природы и некачественного кодирования муар и «жучки» то и дело дают о себе знать. По сути, это тот же трансфер, что был на первом издании «Леона» лет шесть назад. Русская и английская дорожки представлены как в обычном DD

5.1 варианте, так и в DTS. Неприятно удивляет русский трек, присутствующий только в качестве закадрового голоса переводчика Гаврилова — голоса гулкого и диссонирующего с общей звуковой картиной. Все дорожки, включая отечественную, неглубокие и глуховатые, с заметно обрезанными нижними частотами. На втором диске представлены пополнительные материалы: «Леон: 10 лет спустя», «Жан Рено: путь к Леону», «Натали Портман: первая настоящая роль» и рекламный ролик фильма.

пятый элемент

Режиссер: Люк Бессон Лица: Брюс Уиллис, Мила Йовович, Гари Олдман, Крис Такер Дистрибьютор: Amalgama



О чем: Культовая научно-фантастическая лента, успешно сочетающая в себе самые различные жанры — от тупой «негритянской» комедии до мюзикла. При этом фильм буквально под завязку набит экшном и заскучать не получается физически. Европейское

мышление режиссера сглаживает все острые углы, поэтому выходит так, что, вроде бы, актеры и действие чисто американские, а подход и настрой наш, европейский. Может быть, оттого фильм так популярен в России, где главную музыкальную тему можно ус-



лышать едва ли не в любом рекламном ролике.

Особенности DVD-издания:

Двойной (вместе с «Леоном») выстрел «Амальгамы» по DVDрынку оказался холостым в обоих случаях. Изображение, представленное в данном издании не достаточно контрастное и глубокое, но при этом, в отличие от того же «Леона», не страдает от цифровых помех и дефектов пленки. Представлены русская и английская DD 5.1-дорожки, а так же русский DTS. И если отечественный DD 5.1 разочаровывает гнусавым мычанием Гаврилова, то DTS может похвастаться полным дубляжом. Все треки недостаточно напористы, низкие частоты обрезаны, да и в целом не хватает объема. В качестве дополнений нам предлагают целый диск с рекламным фильмом LG Electronics, анонсами ДВД-изданий, интервью с создателями фильма, их биографиями и фильмографиями. Скучно. Очень.



DVD ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

Диски любезно предоставлены магазином



Новокузнецкая, д.1, тел. (095) 953-4652, 953-4689. www.plegion.ru

МАМА, НЕ ГОРЮЙ 2 100000

Режиссеры: Светлана Демина, Александр Шапошников

Лица: Гоша Куценко, Андрей Панин, Иван Бортник,

Нина Русланова, Федор Бондарчук

Дистрибьютор: CP Digital

О чем: Вездесущий Гоша Куценко снова спасает всех и вся. На этот раз внимание российского Брюса Уиллиса заслужили жители российской глубинки, страдающие от тирании тупого губернатора. Нас пытаются убедить, что фильм о важном и модном, о политических технологиях и выборах без выбора, но на самом деле он о том, как весело ругаться заковыристыми словами и разговаривать на «фене».

Особенности DVD-издания:

Анаморфная картинка с «волнами», гуляющими по лицам на крупных планах, ничуть не скрывает свою цифровую природу. В качестве звуковых дорожек представле-



ны русские DD 5.1 и DTS. Несмотря на то, что в фильме нет каких либо сложных звуковых сцен, лучше выбрать DTS, так как этот трек создает более детальную картину и широкую панораму. Дополнительно на диске можно найти: каталог фильмов, фильм о фильме, анонсы DVD-изданий и фильмографии создателей. Девочкам, млеющим от харизмы г-на Куценко, брать, не раздумывая.

кровь и кости (Коллекционное издание) ***

Режиссер: Сай Йоти Лица: Такеши Китано, Джо Одагири

Дистрибьютор: Twister

О чем: Такеши Китано привычен зрителю в ролях жестоких, но безучастных к вселенскому горю персонажей. В данном случае этот образ сделал огромный прыжок вперед — герой Китано настолько отвратителен и звероподобен, что от ненависти к нему хочется запустить в телевизор чем-нибудь тяжелым. Жуткое психологическое давление, нагнетаемое на фоне живописных пейзажей под прекрасную музыку, своего эффекта добивается без особого труда.

Особенности DVD-издания:

Изображение на диске ровное и без дефектов, но недостаточно контрастное. Аудиотреки, представленные русским и японским DD 5.1. а также отечественным



DTS, довольно блеклые. Музыка прописана хорошо, но в целом звуковая картина оказывается недостаточно объемной, в какойто момент начинает остро не хватать детализации. Несмотря на свою «коллекционность», полноценными бонусами данное издание похвастаться не может всего лишь анонсы новых ДВДизданий, рекламные ролики и био/фильмографии создателей.

РОБОТЫ ***

Режиссер: Крис Уэдж Голоса: Юэн Макгрегор. Халли Берри, Мел Брукс Дистрибьютор: Гемини Фильм

О чем: Очередная трехмерная социальная сатира. Трехмерная исключительно в плане графики, а по содержанию — вполне себе плоская. Молодой и неуклюжий робот борется со злодеем, стоящим во главе огромной корпорации, попутно делая мир чище и влюбляясь в железобетонную девушку. И хоть все дежурные элементы здесь выполнены даже на более высоком уровне, чем обычно, на классику не тянет никак.

Особенности DVD-издания:

Как и в любом другом издании, трансфер которого производился напрямую с цифрового оригинала, изображение близко к идеалу. Разве что время от времени дают о себе знать огрехи кодирования, когда вокруг объектов появляется легкий муар. Русский и английский языки представлены в виде DD 5.1 дорожек: помимо них существует целая солянка из бол-



гарского, хорватского и словенского языков, а также бесчисленного множества различных субтитров. Звук на всех треках очень упругий и напористый, этапонная детализация создает потрясающе объемную картину. На десерт можете побаловать себя комментариями создателей, «Экскурсией тетушки Фени», клипом Сары Коннор, удаленными сценами, парой игр, роликом мультфильма «Ледниковый период 2» и материалом о его создании. Учитесь, товарищи сотрудники «Амальгамы».

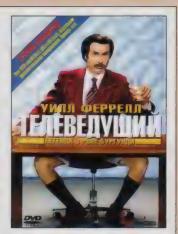
ТЕЛЕВЕДУЩИЙ: ЛЕГЕНДА О РОНЕ БУРГУНДИ ***

Режиссер: Адам Маккей Лица: Уилл Феррелл, Кристина Эпплгейт Дистрибьютор: DVD Club

О чем: О кривляющемся Уилле Феррелле, как, впрочем, и любой фильм с его участием. В данном случае Феррелл высмеивает стереотипы американского общества, что позволяет отнестись к картине более снисходительно. «Телеведущий» может казаться местами очень смешным, а местами преступно тупым. Однако в представленных дополнительно материалах со съемочной площадки видно истинное отношение команды создателей ко всему происходящему, что позволяет не воспринимать происходящее всерьез.

Особенности DVD-издания:

Изображение четкое и лишено дефектов — разочаровывает лишь невысокая контрастность и недостаточно выраженный черный цвет, из-за чего теряется глубина. Из аудиодорожек представлены только русский и английский Dolby



Digital 5.1. Несмотря на то, что слышимость и покализация диалогов хорошая (большего от местных треков и не требуется), во избежание недоразумений советуем выбрать оригинальную дорожку - качество дубляжа «Телеведущего» болтается где-то ниже ватерлинии. В разделе дополнительных материалов можно найти аудиокомментарии, видеоклип «Afternoon Delight», рассказ о съемках, производственные ляпы, вырезанные сцены и традиционные рекламные ролики, без которых не обходится ни одна подборка.

WWW ONLINE.INFO

Достоинства видеоигр никто не умаляет. Они — детище техногенного века, за ними — будущее индустрии развлечений, прогресс человечества и гарантированное спасение от неожиданных нападений с Марса. Однако есть на маленькой голубой планете куда более древние, но не менее интересные способы похоронить свободную минутку — карты, вино или, не поверите, девушки.



Искали губами губы и все, что искать нельзя...

Чтобы перечислить все, чем можно заниматься с прекрасным полом, не хватит и двух таких журнапов. Нежное касание трепетных губ, ласковое, осторожное прикосновение языка -- правильный поцелуй способен свести с ума и утопить в океане блаженства. Увы, слюнявый «чмок» куда попало «правильным» не назовешь даже с перепугу. И если с реальными инструкторами, которые смогут вам на живой натуре объяснить эту, в общем-то, понятную истину, наблюдаются проблемы, можете заменить их на виртуальных.

Откровения Сладкой Кисы (http://superliza.sitecity.ru) — один из первых сайтов, услужливо предлагаемых поисковиком жаждущему интимных познаний. Несмотря на то, что ресурс явно любительский, интересной и полезной информации на нем предостаточно. Хотите узнать, как стать привлекательным для поцелуев? Вам сюда. Заодно сможете во всех деталях и

подробностях изучить разные виды поцелуев: от описанной в Камасутре классики до интригующей экзотики в виде эскимосского и японского поцелуев. Жаль, владелица сайта выбрала, мягко говоря, не совсем удачную цветовую гаму — подолгу вглядываться в светло-желтый текст на светло-сиреневом фоне смогут только самые отчаянные ловеласы.

Sex Zone (http://ny.h1.ru/sex/ trening) более всего похож на курс молодого донжуана: максимум практической информации, минимум занимательной теории. Кроме описания техники поцелуев, выдает ценные рекомендации о поведении на первом свидании и в уютной постели, а также учит, как лучше тренироваться. Идеально подходит для ознакомления непосредственно перед боем, то есть перед романтической встречей.

Сайт «О поцелуях...» (http://kiss.romanticcollection.ru), выполнен-

ный очень профессионально, кроме практических советов юным сердцеедам (и сердцеедкам), преплагает общирнейшую коплекцию фотографий и рисунков на тему. Там же хранится и впечатляющее собрание «интимных игр для нетрезвой компании». Согласитесь, лучше дегустировать вино и целовать девушек, чем просто заправляться спиртным, все ниже и ниже сползая под стол. Самым любознательным рекомендуем посетить раздел «История»: к вашим услугам несколько занятных теорий происхождения поцелуя и целый ворох его определений.

Завершает список «Сайт поцелуев» (http://mykiss1.narod.ru), честно заслуживший пальму первенства. Выполненный в черно-белых тонах, он содержит достойное описание техники различных поцелуев и их типологию по Камасутре. Не забыли его владельцы и о тех, кто смог продвинуться дальше --- руководство «Как довести девушку до оргазма». Список самых частых ошибок в постели вкупе с подробным описанием семи видов женского оргазма наверняка окажет неоценимую помощь как юношам, так и девушкам. Для «особо одаренных» прилагается словарь нежных слов, изучать который вы будете под расслабляющую музыку, играющую на фоне.

Главное во время изучения содержимого вышеперечисленных сайтов — помнить, что полученные знания мертвы без настоящих красавиц и красавцев. В Интернете, конечно, много интересного, но иногда полезно выходить на обычную улицу через обычную дверь.



СПАМ УГРОЖАЕТ МИРУ

www Опытные пользователи всего мира бьют тревогу: спам (массовые рассылки рекламных электронных писем) развивается угрожающими темпами. Сегодня несанкционированные сообщения рекламного характера превышают 85% электронной почты мира, в то время как еще два года назад их доля составляла всего 35%. Такого размаха не предполагали даже самые пессимистичные прогнозы! Последние исследования проекта «АнтиСпам» показали. что только в России спамеры ежегодно «зарабатывают» порядка 55 млн. рублей, нанося при этом урон экономике как минимум на 850 млн. Действенные меры борьбы с этими паразитами Интернета пока не предпринимаются. Тем временем, специалисты видят два выхода: законодательная инициатива, обращенная против потворствующих спамерам провайдеров, и массовые избиения спамеров ногами.

ИНТЕРНЕТ-ЗНАКОМСТВО ЗАКОНЧИЛОСЬ СУИЦИДОМ

WWW По статистике, несчастная пюбовь — самая частая причина самоубийств среди молодежи. Однако трагедия, произошедшая в ночь с 15 на 16 сентября в Великобритании, выбивается за рамки любой статистики. Началось все со звонка в полицию. Звонившая, 45-летняя учительница Лин Уэйд, утверждала, что у нее дома находится ее «друг» Грэхам Дженкинс и угрожает убийством. Полиция среагировала оперативно: через несколько минут патрульные были у дверей дома мисс Уэйд. Завидев стражей порядка. Дженкинс покинул здание, сел в машину и помчался прочь. Загнать беглеца в ловушку удалось лишь после 80-километровой погони. Поняв, что бежать дальше некуда, Грэхам Дженкинс застрелился из собственного пистолета. Ему было 44 года, а с Лин Уэйд он познакомился в Интернете...

УЗБЕКИ ПРОТИВ ХАКЕРОВ

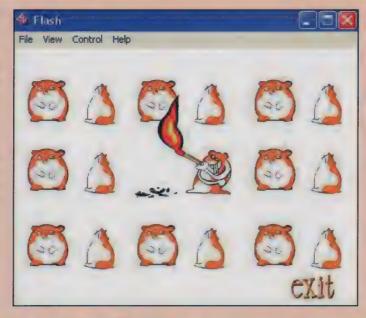
WWW Узбекистан объявил хакерам войну, причем на самом высоком уровне. Президент Ислам Каримов лично подписал указ «О дополнительных мерах по обеспечению компьютерной безопасности национальных информационно-коммуникационных систем». Видимо, не только могучую Microsoft и грозный Пентагон донимают юные киберпреступники. С декабря 2002 года по июнь текущего в узбекской зоне Интернета взлому подверглось 316 сайтов. «Служба реагирования на компьютерные инциденты» будет собирать данные о «цифровых» злоумышленниках, сортировать их по специальным базам и передавать ответственным силовым структурам. Осталось только победить хакеров на Чукотке, и мир сможет спать спокойно.

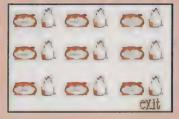


WWW ONLINE.GAMES

СДЕЛАЙ ПАУЗУ

Нет ничего лучше отдыха в рабочее время, когда он особенно приятен. Флэш-игры помогут вам немного расслабиться, не покидая рабочего места, а значит — не вызывая лишних подозрений.





хомяки

Поиграть можно на: mysoftbox.narod.ru/rar/hom.rar Размер: 416 Кб

Забавных хомяков, танцующих под веселую музыку, знают все. Они уже успели «засветиться» на радио, а теперь появились и во флэш-версии. Все так же поют, так же танцуют, только после клика мышкой начинают жестоко истязать друг друга. Любителям черного юмора посвящается...





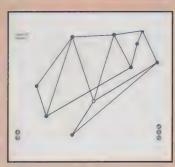












BRAIN SPLATTERS 2

Поиграть можно на: www.2flashgames.com/f/f-82.htm Размер: 3991 Кб

Brain Splatters 2 — суровый кровавый боевик, категорически противопоказанный детям. В главной роли — черный человечек, звезда многих флэшевых мультфильмов и игр, на этот раз выступающий в роли копа. При помощи разнообразного оружия он целенаправленно сокращает численность террористов. Однако будьте внимательны: для выживания вам потребуется очень хорошая реакция.

воздушный бой

Поиграть можно на: www.multgames.onru.ru/multgames/ gamesopen/134.html Размер: 118 Кб

Настала эра безраздельной власти компьютеров и не уступающих им консолей, но «старики» наверняка помнят другое время — эпоху игровых автоматов. «Воздушный Бой» — отличный повод испытать ностальгию по дням давно минувшим. Кидаем в монетоприемник 15 копеек и полетели. За вражескими самолетами не заржавеет.

ПАЛЕВО

Поиграть можно на: www.multgames.onru.ru/multgames/ gamesopen/322.html Размер: 1075 Кб

Забавная игра для взрослых, где в роли похотливого оболтуса нужно тарашиться на симпатичные женские ножки, но так, чтобы обладательница аппетитных конечностей ничего не заметила. Иначе небеса разверзнутся, и горе-любовника зашибет гигантская пивная банка. Ужас

PLANARITY

Поиграть можно на: www.planarity.net Размер: 156 Кб

Таскать из стороны в сторону рисованные шарики — разве это может быть интересно? Planarity доказывает, что может. Ваша задача -- передвинуть узел соединения линий таким образом, чтобы ни одна из них не пересекла другую. С каждым уровнем рисунок усложняется, а время, остающееся на работу, сокращается.

XS DEKOMEHGYET

ВЫБОР XS MAGAZINE

Fable: The Lost Chapters



Игра для РС

Вы начинаете играть розовощеким сорванцом, а заканчиваете почтенным старцем со стильной лысиной. Чем старце становится спаситель всея Отечества, тем больший отпечаток на него налагает выбранный путь развития. Решили бить неприятельские рожи дубьем — получите по всему телу красивые шрамы и фигуру формата «бык на анаболиках». Увлеклись волшбой — субтильное телосложение, ранняя старость и проблемы с потенцией.

Killer7



Write part State Città

Кійег? — смельій эксперимент, участ никам которого на время предлагатот принять одно простое допущение. Сюжет, диалоги, интерфейс, саундтрек, озвучка, графика и даже сам процесс являются вторичными, по большому счету, необязательными элементами игры. Нам предлагают иметь дело с Концепцией, задуманной Художником изначально. Внешний вид упрощен до примитивизма, но с технической точки зрения практически безупречен.

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
ACE COMBATE THE UNSUNG WAR (Simulation) PS2	«Всего лишь очередная часть сериала». Рецензия в #6, 2005	****
ACT OF WAR, DIRECT ACTION (RTS) PC	«В яркой цветной обертке нам пыта- ются всучить обыкновенную RTS а-ля Command&Conquer: Generals». Рецензия в #6, 2005	****
ADVENT RISING (Action) PC, Xbox	«Претенциозный проект рухнул под тяжестью собственных амбиций и превратился в средненький боевик». Рецензия в #9, 2005	***
ALTERED BEAST (Action) PS2	«Хруст, треск, чавканье. Как в пятницу вечером в "Жигулях"». Рецензия в #6, 2005	***
AREA 51 (FPS) PC, PS2, Xbox	«Бодро. Красиво. Линейно. Тупо». Рецензия в #7, 2005 / 1/4 + ME-3	****



BATMAN BEGINS (Action) PS2, Xbox, GameCube	«Отличная концепция начисто загублена тотальной спешкой». Рецензия в #9, 2005	***
BATTLEFIELD 2 (FPS) PC	«Высокобюджетное милитари-шоу, ласкающее все виды нервных окончаний». Рецензия в #9, 2005 ИГРА НОМЕРА	****
BLOODRAYNE 2 , (Action) PC, PS2, Xbox	«Секс, кровь и рок-н-ролл». Рецензия в #10, 2005	***
BROTHERS IN ARMS (FPS) PC, PS2, Xbox	«Вволю хлебнешь бессмысленной и глу- пой смерти, которой всегда хватало на по- лях сражений». Рецензия в #5, 2005	***
BURNOUT REVENGE	«Развитие идей серии Виглоит, выполнен-	***

ное на высшем уровне. Живая классика!»

Рецензия в #10, 2005

	ЕРДИКТ	ОЦЕНКА
MANAGER 5 an	оактически лишь альфа-версия потенци- ьно сильной игры». цензия в #7, 2005	***
(MMORPG) PC HO	сли вы когда-то мечтали быть суперме- м, вам сюда. Осторожно, оттуда сложно рнуться назад!» Рецензия в #9, 2005	****



(FPS) PC, Xbox	«морнехи ушли завоевывать сердца игро- ков, но по дороге простудились и умерли». Рецензия в #7, 2005	XXXXX
CODENAME PANZERS PHASE TWO (RTS) PC	«Игры по Второй мировой нужно делать только так!» Рецензия в #10, 2005	****
COLD FFAR (Action/adventure) PC, PS2, Xbox	«Покуда Resident Evil 4 вышла лишь на GameCube, пропускать Cold Fear — преступление». Рецензия в #5, 2005	****
(FPS) PC, Xbox	«Быть репортером радио "Свобода". С автоматом и антисоветской брошюрой». Рецензия в #10, 2005	****
COLD WINTER (FPS) PS2, Xbox	«Крепкий такой боевичок, как фильмы с Ван Даммом в свое время». Рецензия в #8, 2005	***
COUN MCRAE RALLY 2005 (Racing) PC, PS2, Xbox, PSP	«Капот — в хлам, стекол — нет, ветер, по- нимаешь, в лобовое, а нам — все равно!» Рецензия в #5, 2005	****
CONKER LIVE AND RELOADED	«Плюшево, кроваво, местами — уморительно смещно. Правда, один раз мы это	****

«Сказано ведь -- если вы ждали каких-то

откровений, то обратились явно

не по адресу!» Рецензия в #5, 2005

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



Paul McCartney

Chaos And Creation In The Backyard Умиротворенная, нежная и мудрая музыка. Идеальный саундтрек для романтического вечера с любимой. Рецензия в #11, 2005

(Racing) PS2, Xbox



Нечетный воин

Нечетный воин Безупречный по качеству и очень разноплановый двойной альбом, где нет ни одной проходной вещи. Рецензии в #11, 2005



CONSTANTINE

(Action) PS2, Xbox

музыка

**

The Rolling Stones

A Bigger Bang
Стержневой, настоящий,
первородный, кристаллизованный
рок-н-ролл. Быощий гейзером
драйв и животная сексуальность.
Рецензия в #11, 2005

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ИГРА/ПЛАТФОРМА	вердикт	ОЦЕНКА
DEAD TO RIGHTS 2 (Action) PC, PS2, Xbox	«Крепкий во всех смыслах середнячок». Рецензия в #7, 2005	***
DEATH BY DEGREES (Action) PS2	«Недоэкшн, недостелс и недофайтинг в одном флаконе». Рецензия в #7, 2005	******
DEVIL MAY CRY 3 DANTE S AWAKENING (Action) PS2	«Devil May Cry 3 не просто ураган, это потенциально одна из лучших экшн-игр 2005 года». Рецензия в #5, 2005 ггра помера	****
DOOM 3 RESSURECTION OF EVIL (FPS) PC	«Патологически скучный сиквел к бестселлеру десятилетней давности». Рецензия в #6, 2005	***
DUNGEON LORDS (RPG) PC	«Неплохое развлечение для ностальгирую- щих по Eye of Beholder, Ultima Underworld и им подобным». Рецензия в #7, 2005	***
DYNASTY WARRIORS 5 (Action) PS2	«Лучшего еще не придумали, но в то, что есть, играть уже не хочется». Рецензия в #7, 2005	***
EARTH 2160 (RTS) PC	«Достойный преемник почти идеальной Ground Control II. По крайней мере, лучше- го в 2005 году не было». Рецензия в #9, 2005	****



EMPIRE EARTH 2 (RTS) PC	«Имперостроительство нового типа длиною в четыре тысячи лет». Рецензия в #7, 2005	****
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING (Racing) PS2	«Красивый, но слегка недоработанный и излишне пафосный автосимулятор». Рецензия в #9, 2005	****
FANTASTIC FOUR (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube, GBA	«Ориентированный исключительно на фанатов второсортный проект». Рецензия в #10, 2005	***
FORZA MOTOSPORT (Racing) Xbox	«Ради одной только Forza вряд ли кто- нибудь купит Xbox». Рецензия в #7, 2005	****
FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH (Strategy/RPG) PC	«Перед нами все то же великолепие ярких красок, все тот же чуть озорной геймплей!» Рецензия в #5, 2005	***

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
GOD OF WAR (Action) PS2	«Если вы не разобьете геймпад, откручивая боссу голову, то отличное развлечение вам обеспечено». Рецензия в #6, 2005	****
GRAN TURISMO 4 (Racing) PS2	«Это одна из тех игр, которую каждый из владельцев PlayStation 2 обязан иметь в своей коллекции!» Рецензия в #5, 2005 ИГРА ноМЕРА	***
GTR FIA GT RACING GAME (Racing) PC	«Комфортно играть можно только с рулем и педалями: регулировка «подачи газа» с клавиатуры — просто ювелирная работа!» Рецензия в #6, 2005	****
GUILD WARS (MMORPG) PC	«GW — рай для самоутверждения инфантильных особей. Другого тут искать не стоит». Рецензия в #9, 2005	****
HAUNTING GROUND (Survival horror) PS2	«Шикарная, хоть и чересчур эстетская игра, отлично знающая, как воздействовать на сердца, умы и сфинктеры людей». Рецензия в #7, 2005	*****************
IMPERIAL GLORY (RTS/TBS) PC	«Нечто среднее между Rome: Total War и «Казаками 2». Рецензия в #8, 2005	****
JADE EMPIRE (RPG) Xbox	«От новой (да-да, как нам и обещали!) игры Bioware мы ждали чуть большего. А получили КОТОR в Древнем Китае». Рецензия в #7, 2005	****
JUICFD (Racing) PC, PS2, Xbox	«Игра с характером. Для убежденных и понимающих автовладельцев». Рецензия в #8, 2005	****



(RTS) PS2	в Японии». Рецензия в #7, 2005	
KILLER7 (Action) PS2, GC	«Самый смелый за долгие годы экспери- мент в игровой индустрии». Рецензия в #10, 2005	****
LEGO STAR WARS (Action) PC, PS2, Xbox	«Самая отвязная игра по мотивам Star Wars». Рецензия в #8, 2005	XXXXX
MASSIVE ASSAULT PACLBET FAILA	«Умная, сложная и разнообразная пошаговая стратегия — практически	XXXXX

BHEOP XS MAGAZINE

Moto GP: Ultimate Racing Technology 3



Процесс, как и положено правильной аркаде, доставляет минимум неудобств и максимум удовольствия. Научившись не вылетать на каждом повороте всего за пару кругов, вы будете улучшать результаты и неделю спустя. Игра стимулирует на риск, на стремление пройти поворот на пару десятых секунды быстрее, не пропахав при этом собственным телом придорожный гравий. На высоких уровнях сложности дополнительный азарт обеспечивают задиристые противники, бороться с которыми приходится даже контактно.

Замочи всех людей!



Крипто, главный герой «Замочи всех людей!», — большеголовый, глазастый, серый, рахитично сложенный представитель инопланетной расы. Он прилетел на Землю на большой летающей тарелке, чтобы спасти своего предшественника, который попал к людям в глен. Тарелка, как водится, потерпела крушение, и теперь перед Крипто стоит цель — см. название игры. Здесь важно понимать одну хитрую вещь: детище Ралфетіс — это кич. Намеренный, злостный и ничем не прикрытый.

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



Город грехов Sin Sity

«Посмотреть определенно стоит хотя бы ради того, чтобы оценить эстетику и новый подход к экранизации «веселых картинок». Рецензия в #10, 2005



Роботь Robots

Звук на воех треках очень упругий и напористый, эталонная детапизация создает потрясающе объемную картину. На десерт можете побаловать себя огромным количеством интересных дополнений. Рецензия в #11, 2005

Рецензия в #11,



DVD

38-я параллель
Таедикді НийпаІтітуео
Изумляет подход, когда режиссер
буквально «размазывает» правду жизни
эрителю по лицу.
Рецензия в #10, 2005

AAAAA

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ВЫБОР XS MAGAZINE **Burnout: Revenge**

Незабываемая игра

Слишком сложно оторваться от игры, чтобы написать рецензию. Время проходит, игра меняет ся, но проблема остается. Burnout: Revenge - логическое развитие серии. Графика чуть красивее, взрывы чуть ярче, скорости чуть выше. Только аварии перескочили через ступеньку в своем развитии - они теперь просто каких-то галактических масштабов. Автомобили быотся сотнями, а горы из них вырастают до облаков. Но разве мы сами не

Корсары III



Долгожданная российская игра

«Корсары III» - игра в высшей степени необычная. В ней можно ничего не делать - то есть вообще ничего, абсолютно. Но игра все равно будет жить, в ней будет происходить масса самых разных событий. Это называется «живой мир». Даже если никакого мира на самом деле нет, а есть шестнадцать островов и четыре нации, склонные время от времени надирать друг другу седалища. Но и эти четыре нации зададут такое событийное налолнение, что останется сидеть перед монитором с офигев-

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT (FPS) PS2, GC, Xbox	«Больше действия, больше динамики, больше трудностей — формула успеха Electronic Arts». Рецензия в #9, 2005	****
METALHEART: BOC- CTAHUE PETVIU- KAHTOB (RPG) PC	«Игра, создававшаяся фанатами для фанатов. Результат очевиден». Рецензия в #9, 2005	***
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (Racing) PS2, Xbox	«Возможно, лучшая архадная стритрей- серская игра, которую вы можете найти для своей консоли». Рецензия в #7, 2005	****
OBSCURE (Action) PC, PS2, Xbox	«Довольно симпатичный сборник жан- ровых штампов многолетней давности». Рецензия в #7, 2005	***
PARIAH (FPS) PC, Xbox	«Зевотное сказание о приключених молодого врача-инфекциониста». Рецензия в #8, 2005	***
PHANTOM BRAVE (RPG) PS2	«Пройдите эту игру на глазах своих товарищей и прослывите самым «башковитым» человеком среди них». Рецензия в #5, 2005	****



PREDATOR: CONCRETE JUNGLE (Action) PS2, Xbox	«Перед нами не хищник, а пресмыкаю- щийся мелкотравчатый». Рецензия в #8, 2005	**********
PROJECT: SNOWBUND (FPS) PC, PS2, Xbox	«Если у вас есть возможность — смело покупайте версию для Xbox». Рецензия в #5, 2005	********
PSYCHONAUTS (Action) PC, PS2, Xbox	«Лучший платформер 2005 года». Рецензия в #8, 2005	XXXX
187 RIDE OR DIE (Racing) PS2, Xbox	«Простая идея вылилась в интересное дополнение, и подзабытый жанр обрел новое лицо». Рецензия в #10, 2005	****
RESIDENT EVIL 4 (Action\horror) GameCube	«В RE4 много экшна. Жесткого, брутального, мясного экшна!» Рецензия в #6, 2005 ИГРА НОМЕРА	XXXXX
RISING KINGDOMS (RTS) PC	«Ностальгия — ключевая фраза при оп- ределении своего отношения к Rising Kingdoms». Рецензия в #9, 2005	***

«Именно эта игра, как никакая другая,

способна запасть в сердце даже самого

заядлого аркадника!» Рецензия в #5, 2005

ИГРА/ПЛАТФОРМА	вердикт	ОЦЕНКА
SHADOW OF ROME (Action) PC2	«Из Shadow of Rome вышел бы шикарный файтинг, моментально убравший все "теккены" с "соулкалибурами"». Рецензия в #5, 2005	******
SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE (RPG) PS2	«Поиграть, почитать, задуматься». Рецензия в #8, 2005	****
SILENT HUNTER 3 (Simulation) PC	«Silent Hunter 3 — это Silent Hunter 2, улучшенный на 200%». Рецензия в #6, 2005	****



Bar .		
SQUADRA CORSE ALFA ROMEO (Racing) PC, PS2, Xbox	«Машина-мечта всего советского поколе- ния. Теперь доступна». Рецензия в #8, 2005	****
STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE .SITH (Action) PS2, Xbox	«Игра, рассчитанняя скорее на ненавист- ников «Звездных войн», чем на их поклонников». Рецензия в #7, 2005	***
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (FPS) PC, Xbox	«Подержать в руках гениальное изобретение Республики — много-функциональное штурмовое ружье!» Рецензия в #5, 2005	****
STILL LIFE (Quest) PC, Xbox	«Настоящие приключения для всех потенциальных сыщиков». Рецензия в #7, 2005	****
(Stealth action) PC, PS2, Xbox	«Stolen — чудовищно неухоженная игра. Интуитивно непонятный интерфейс здесь сочетается с такой дикостью, как пустой readme-файл». Рецензия в #6, 2005	***
STRONGHOLD 2 (RTS) PC	«Stronghold 1.5». Рецензия в #7, 2005	***

но все-таки - игра. Способна развлечь

Увлечь -- вряд ли». Рецензия в #7, 2005

«Пособие для кандидатов в президенты

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



LG LS55 Назвать LS55 «бюджетником» не поворачивается язык. Скорее, ему идет титул «дитя прогресса» Рецензия в #11, 2005

(RPG) PS2

ASUS Extreme N7800GTX Фантастическая производительность. Столь мощного прорыва в скорости не было уже давно. Рецензия в #10, 2005

(RPG) PC, Xbox

SUPREME RULER

(Strategy) PC

XXXXX

XXXXX

ОБОРУДОВАНИЕ



(название страны)»

Рецензия в #8, 2005

SONY HT95 Ровное освещение. прекрасное время отклика, повышенная четкость и контрастность изображения все это вы можете заметить даже по техническим характеристикам Рецензия в #11, 2005 ***

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ИГРА/ПЛАТФОРМА	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
SWAT 4 (Action) PC	«Идеальная операция проходит без стрельбы. Любителям пошуметь— в другой зал». Рецензия в #6, 2005	*******
	OLICE L	
TEKKEN 5 (Fighting) PS2	«Кроме приятных сюрпризов (вроде троих с иголочки новых бойцов) Namco приготовила и парочку не слишком радостных». Рецензия в #6, 2005	****
THE BARD'S TALE (RPG) PC, Xbox, PS2	«Самая смешная игра 2005 года. И вместе с тем— самая тупая». Рецензия в #9, 2005	****
THE MATRIX ONLINE (MMORPG) PC	«Даже фанаты «Матрицы» убегают из игры». Рецензия в #8, 2005	***
THE SIMS 2: UNIVERSITY (Simulation) PC	«Не нашлось в игре места ни пиву, ни интиму. Верх аморальности — бой подушками с однокашником и обильные возлияния фруктовыми соками». Рецензия в #6, 2005	***
THE SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE (Simulation) PC	«Мещанство и бездуховность». Рецензия в #8, 2005	***
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT (Action) PS2, Xbox, GameCube	«Третья TimeSplitters пытается взять свое отличным кооперативным режимом, замечательной графикой и смешным до истерики сюжетом». Рецензия в #6, 2005	****
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (Stealth action) PC, PS2, Xbox	«Лучшая нервотрепка весны. Spy'си и сохранись!» Рецензия в #5, 2005	***
TRACKMANIA SUNRISE (Racing) PC	«Гонки по вертикали. Головокружительно!» Рецензия в #8, 2005	****
NORMS 4: MAYHEM Strategy) PC, PS2, (box	«Еще одна попытка Теат 17 сделать смешно в трех измерениях». Рецензия в #10, 2005	****
CENOSAGA EPISODE II: IENSEITS VON GUT JND BOSE RPG) PS2	«Как и ожидалось, самая странная RPG года. Жаль, что не выйдет в Европе». Рецензия в #7, 2005	****
KENUS: TOYKA KUNEHUЯ FPS) PC	«Колумбийская наркомафия по-украински. По совместительству— первая попытка замахнуться на GTA». Рецензия в #7, 2005	***

ИГРА/ПЛАТФОРМА	вердикт	ОЦЕНКА
БРИГАДА E5: НОВЫЙ АЛЬЯНС (RTS) PC	«Хардкорные забавы старосветских господ». Рецензия в #10, 2005	****
ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ (FPS) PC	«Немного опоздавший с выходом, но весьма добротный и атмосферный шутер». Рецензия в #10, 2005	***
ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ! (Action) PS2, Xbox	«Злободневный экшн. Именно такими и должны быть пародии». Рецензия в #10, 2005 ИГРА НОМЕРА	****
КАЗАКИ II: НАПОЛЕ- ОНОВСКИЕ ВОЙНЫ (RTS) PC	«Игра про классическую войну, которая изучается военными и историками по сей день». Рецензия в #6, 2005	****
КОЙОТЫ: ЗАКОНЫ ПУСТЫНИ (RTS) PC	«Умерьте горькую тоску по третьей части Fallout запоем из «Койотов». Рецензия в #7, 2005	****
MAЗАТРАКЕРЫ 2: CBОБОДУ MAMOЧКЕ (Racing) PC, PS2, Xbox	«Большие гонки для небольших парней». Рецензия в #10, 2005	***
MOP: УТОПИЯ (Adventure) PC	«Другая Игра, истинный арт-хаус». Рецензия в #7, 2005	****
НИБИРУ: ПОСЛАН- НИК БОГОВ (Adventure) PC	«Перед нами привычная квестовая картинка. Псевдоисторический фон, наше время, обширная география». Рецензия в #6, 2005	****
НОЧНОЙ ДОЗОР (RPG) PC	«Жирная лицензия, тощий результат». Рецензия в #10, 2005	***
ПОГРАНИЧЬЕ (RPG) PC	«Неудавшаяся ролевая игра, периодичес- ки отказывающая даже в таком пустяке как запуск». Рецензия в #7, 2005	***
СЕРП И МОЛОТ (TBS) PC	«Самый лучший Silent Storm на сегодняшний день». Рецензия в #8, 2005	****

СИСТЕМА ОЦЕНОК

ИГРА HOMEPA

Закрытым голосованием редакция выбирает игру номера. Последнее слово всегда остается за главным редактором.

Живая классика!

Достойно! Автор увлекся и сдал статью с опозданием.

Можно брать. Осторожно.

Обозревателю пришлось доплачивать «за вредность», чтобы он в это играл.

Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.

ВЫБОР XS MAGAZINE

Ночной Дозор



Достойная игра по лицензии

Перевертыш - волшебник-оборотень, классический «танк» для ближнего боя. Маг – он и у Лукьяненко маг, атакующие заклинания, все дела. Чародей зачаровывает предметы, превращая обычное яблоко в яблоко с повышенным содержанием витаминов и макроэлементов. Health potion, проще говоря. Плюс ролевая система, в которой навыки растут автоматически, успевай только тыкать на кнопку «рекомендовано» при каждом level-up'e.

Fantastic Four



PS₂

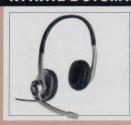
GameCube

GBA

Полный провал

Персонажи путешествуют поодиночке, реже - парами, совсем редко в полном составе. В двух последних случаях между героями можно свободно переключаться или пригласить приятеля для кооперативного прохождения «Четверки». Регулярные перепалки Human Torch c The Thing, скрашивавшие экранизацию, сведены в The Game до минимума. Вместо них - стопроцентный экшн деструктивного характера. В комплекте с до слез куцей сюжетной кампанией идет вольная борьба на арене в худших традициях WWF

КУПИТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



Logitech USB Headset 250 Еще одно доказательство универсальности разъема USB. Приятное и стильное такое доказательство. Рецензия в #10, 2005 ***



ARCHOS GMINI XS 202 весом в 120 грамм Рецензия в #11, 2005 ***



COSONIC HTS-720MVI

ГАДЖЕТЫ

Если домочадцы не разделяют вашей радости от мощной 5.1 системы, Cosonic поможет устранить эту бытовую проблему. Рецензия в #11, 2005 ***

XS ПИСЬМа

Наш адрес: 127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine. E-mail редакции: xs@solitary.ru На письма и вопросы читателей отвечают гоблины-алхимики 15-го уровня.

XS КРУЖИТ ГОЛОВЫ!

Требую обратить самое пристальное внимание на то, при помощи чего изготавливается ваш журнал!!! Приобретя последние пару номеров, я заметил неприятную особенность, они воняют химией, причем настолько, что это наносит вред здоровью!!! Потому что я просто задыхался читая их, у меня стала кружится голова и начало тошнить! В этот же вечер у меня началось першение в горле, а к утру это перешло в кашель!!! Я не мог понять, в чем дело, потом вспомнил про странный запах. Начал обнюхивать все недавно купленные журналы, все было нормально, пока не дошла очередь до вашего, открыв его я тут же закашлялся!!! И сразу понял, от чего появилось это першение и кашель, ведь ночью журнал лежал на полу рядом, и я дышал этой гадостью!!! Экономите на качестве, да?!?!!! Ну, не до такой же степени!!! Как не стыдно гробить здоровье своих читателей!!!

ejeo@****.ru

Наш журнал всегда отличался от остальных изданий прогрессивными решениями. Мы постоянно экспериментируем со структурой материалов, дизайном и цветовой расстановкой. Стоит ли удивляться тому, что даже типографскую краску мы пытаемся привлечь на службу читателю? Ведущие химики России разработали для нас технологию, которая позволяет читателям несколько... расширить восприятие наших материалов. Смотришь на скриншот, вдыхаешь краску — и ты в игре! Эффект присутствия невероятен, такое недоступно даже демо-версиям! То, что ты использовал реакцию краски вне журнала — увы и ах, побочные эффекты возникают даже при самых идеальных экспериментах. Не зря же мы упаковываем каждый номер в сверхгерметичный полиэтилен! Но на этом мы останавливаться не собираемся. В скором времени тебя ждут такие новинки, как МРЗ-файлы, проигрываемые при шуршании страниц, видеоролики, покадрово расписанные по страницам, и конструктор DVD-дисков «собери сам»!

P.S. А от «волшебной» краски пришлось отказаться. Номер, который вы держите в руках, уже не пропитан секретным раствором, в этом вы можете убедиться сами.

ХАРДКОР, ЕЩЕ ХАРДКОР

Такая пресса, несомненно, нужна. Российский консольный рынок худобедно растет и крепнет, момент вполне благоприятен, особенно учитывая серьезный интерес Sony (www.psex.ru). Качественная консольная пресса полезна хотя бы потому. что купить ерундовую лицензионную игру для ПК стоит \$3, а для PS2 - \$30-45. Мне, например, отдавать сорок УЕ за ерунду запрещают религиозные убеждения. В итоге, грамотное издание должно выполнять функции компетентного покупательского гида (что. в принципе, должна делать вся игропресса тем или иным образом). Но для хардкорных игроков эти журналы бесполезны. Они уже давно прочли все в Сети. Тем самым, читатели игровых журналов таковыми остаются недолго. Как только они чувствуют твердую почву под ногами, они смело уходят в самостоятельное плавание. Так что, будущее журналов — игровой каталог с ценами и скриншотами.

xto@****.ru

Хардкорные игроки — это 5% от всей лояльной к играм аудитории. Быть хардкорщиком — значит посвятить своему увлечению большую часть своей жизни. Быть всегда в авангарде движения и ни в чем никому не уступать. Относиться к играм, как работе, играть двадцать четыре часа в сутки... Стоит ли того? Или, может быть, лучше оставить время и на личную жизнь, а новости и информацию черпать из журналов? Каждый решает сам.

НЕТ СПАСЕНИЯ ОТ ТУФТЫ!

Приобрел тут несколько журналов.
Просто от нечего делать; дай, думаю, взгляну — а как оно?
Результат.
CHIP — глянцевая туфта.
TotalFilm — кошмарная глянцевая туфта.
XS Magazine — глянцевая туфта.
«РС Игры» — глянцевая туфта.
Это мизантропия?

snobbish@****.com

Отчего же, мы полностью разделяем ваше мнение и даже, чтобы вам не утруждаться, продолжаем список:

Cosmopolitan — классическая глянцевая туфта.

FHM — эталонная глянцевая туфта.

GQ — глянцевая туфта с претензией.

Maxim — глянцевая туфта с чувством юмора.

Playboy — глянцевая туфта с традициями.

Vogue — глянцевая туфта с большой буквы.

Yes! — глянцевая туфта для маленьких.

«ОМ» — глянцевая туфта.

Это жизнь.



В СЛЕДУЮЩЕМ HOMEPE XS MAGAZINE:

Осень, урожайная пора.
Из года в год издатели всего мира ждут окончания летних отпусков, чтобы встретить отдохнувших граждан самыми многообещающими проектами.
Мы ждали:
Ultimate Spider-Man Kopcapы III
Fahrenheit
Soul Calibur III
Myst V: End of Ages
Ninja Gaiden: Black

Репортаж с Tokyo Game Show. Внутренний междусобойчик или выставка международного уровня?

Spartan: Total Warrior

Чемпионат мира по футболу начинается здесь и сейчас! Великие футбольные серии к вашим услугам: FIFA 2006 против Pro Evolution Soccer 5. Кто станет чемпионом?

В ПРОДАЖЕ С 15 НОЯБРЯ



- Более 2000 игр в наличии
- Постоянно новые поступления
- Огромный выбор аксессуаров
- Самые низкие цены
- Быстрая доставка

(095) 142-5665

(095) 142-553

WWW.GAMEPARK.RU

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»